gamers' WORKSHOP
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ
март 2002 | брой 2
цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

WarCraft III

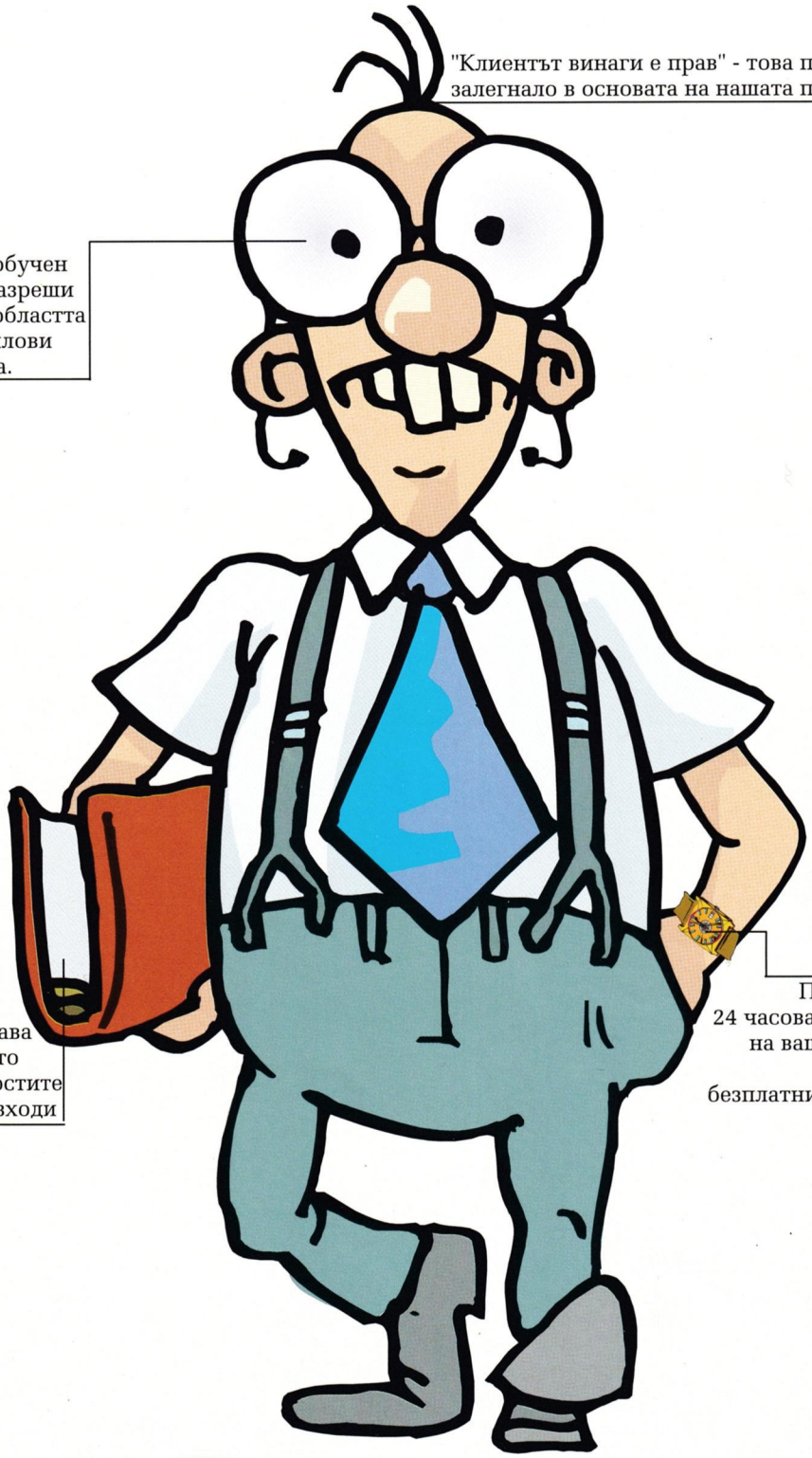
Heroes IV
C&C Renegade

НАЙ-ОЧАКВАНИТЕ ИГРИ 2002

Warrior Kings

»End of Twilight
»Nascar 2002
»Quake III Модове
»Конзолите от ново поколение

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри



"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребностите Ви при оптимални разходи

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

"БГ Сервиз" ООД

абонаментна поддръжка на компютърна техника

тел. 02/980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
url: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:
Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Beretta Trading
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

И така, здравейте за порен път, Уважаеми читатели.

С голямо удоволствие ви приветствам отново.

Стриктно придържайки се към изявеното от мнозина наши читатели желание на тази страничка да се появява предимно и дори единствено информация за броя, новостите около екипа и списанието, днес ще съм строго информативен и официален.

И така, да започнем от предишния излязъл и предшестващият го непоявил се брой.

Януарски брой липсваше поради няколко причини, неконфиденциалните от тях мога да споделя.

Първата и основна причина е липсата на достатъчно заглавия, това пък доста удобно и логично доведе и до втората - нуждата от почивка и разпускане, която много отдавна бе запланувана и многократно отлагана. Тези двете, от своя страна, идеално се вписаха в желанието ни списанието да излиза на около 15-то число всеки месец, което оттук нататък ще бъде точно така. Така че можете да си пренастроите календара около тази дата. Толкова по този въпрос.

За предишния брой какво ли да ви кажа - видели сте го вече, с много мъка го събрахме и това може би си е проличало.

Сега за днес и бъдещето.

Надявам се да забележите няколко основни неща в този брой. Организацията на статиите лека-полека ще започне да става малко по-различна. На първо място - връщат се текстовете под снимки. Освен това, засега, тук там и плахо (в бъдеще, може би още в следващия брой, ще се превърне в традиция) ще изнасяме освен минималните изисквания към системите, обявени от производителите и тези, на които е тествана дадена игра и начинът, по който хардуерът се е справил с нея.

Надявам се постепенно да се завърнат и каретата, които ще ви дават допълнителна информация за заглавието или просто някакви любопитни подробности, свързани с него или - да речем - фабулата или създаването му.

От този брой (признавам - това бе продиктувано и от липсата на достатъчно стойностни заглавия) започват и така наречените "фърст луци". Хех, яко изглежда написано на български. Това са кратички прегледи на игри, чиито демо версии сме тествали, и които предстоят съвсем скоро да се появят на пазара.

За голяма част от промените вина имате вие, надяваме се, че и за в бъдеще ще можем да разчитаме на вашите критики и съвети.

Тях, освен лично, по телефона или с обикновено писмо можете да ни пращате на новият ни електронен адрес:

WORKSHOP@HEADOFF.ORG

Ще си позволя отново да ви препоръчам обновения ни (за пореден път) сайт и форум. Мисля, че там ви чакат някои доста приятни изненади. Неговият нов адрес е:

HTTP://WORKSHOP.HEADOFF.COM

За малко да пропусна и чат-канала на списанието:

#GW-CLAN

Бихме желали да се допитаме до мнението ви по един въпрос, който напоследък стои пред нас и той е следният:

Какво е мнението ви относно присъствието на плаката в списанието, желаете ли да се лишите от него за сметка на 8 страници допълнителна информация за игри или каквото и да е друго свързано по един или друг начин с неща, които ви вълнуват.

Ако отговорът е "да", с какво бихте искали да ги запълним.

И накрая, отново в съответствие с желанията на мнозина ще кажа няколко думи за новите лица в Workshop:

Glarusa (Георги Тодев) е от Несебър. Занимава се с компютърни игри от достатъчно време, за да почувства тяхната маниакалност и това на един етап от живота му, логично, да го доведе до решението да отвори компютърен клуб. Абе пич! Кво повече да кажа - прочетете статията му от миналия брой и ще ви стане ясно.

Un-Dead (Иван Кънев) - Симпатичен младеж, по-известен като Джовани и като доскорошен управител на един от най-успешните компютърни клубове в София - Матрицата. И той пич! Много е сладък като се напие. Рубриката за "Профилите" и като идея и като изпълнение е изцяло негова.

mEd_IEb (Георги Мин... ъъъ... пардон Динчев) - ето един пример достоен за подражание. Нашият уеб-дизайнер и горд собственик и основател на 3dzone-bg.com. Така радващите "фаши" (пъстричките лентички в горната, лявата или дясната част на всеки лист) са негово дело. Понастоящем кандидат-студент. Нее, нищо свързано с музика не е. Спокойно, все пак има Господ. Нека му пожелаем успех.

Balrog (Константин Грозев) - Студент, дългокос, щатен справяч с "неминаваеми" ситуации в различни игри. Може доста добре да пише, но това го открихме твърде късно, за съжаление. Близък приятел. Нали знаете как е - това дето ти е под носа и ти избожда очите понякога най-трудно го забелязваш.

Cabal (Петър Рангелов) - Ето една наистина загадъчна персона. Много потаен, но с невероятно чувство за хумор. Да кажеш нещо за него е като да хвърляш разни неща в черна дупка. Непроницаем тип. Хех, тва е почти шегичка, просто се кефя на представата за физиономията му като прочете тези думи. И той студент и той човек решил да става.

Guerrero&Master (Димитър и Владо ...) - Както става ясно - двама братя. Единият на 16, другият на 18 години. Все още на изпитателен срок, което обаче не им попречи да напишат вече 4-5 статии. Май е време да помислим за пълноправното им членство в GW-team. Тепърва предстои да видим най-добрите им статии, убеден съм в това.

И с това приключвам. Ооопс, момент - как щях да забравя. Тези, последните, не че не са пичове. И те пичове, бе!

Ами, хайде - приятно четене.

Радостен ще съм ако тази редакционна се превърне в еталон за в бъдеще. Ако знаете колко по-лесно се пише :-).

Freeman

СЪДЪРЖАНИЕ

МАРТ 2002 БРОЙ 2

ИГРА НА БРОЯ

012 WarCraft III: The Reign of Chaos

Warcraft III сигурно ще бъде една от най-успешните игри на Blizzard. Тя изглежда прилично добре и има няколко нововъведения, които ще различат заглавието от Warcraft II и Starcraft. Въпросът е дали си заслужаваше да се чака три години, за да ни поднесат точно този Warcraft III и дали World of Warcraft няма да поеме някои от добрите идеи, които са изчезнали по време на разработката на играта. Моето лично мнение е, че макар повечето от нас ще получат една игра, която са чакали, ще има и разочаровани. И аз съм един от тях.

006 **Загадка**
Спечелете абонамент за GW и картис за клуб NEXT LEVEL

007 **Тест**
Влюбен ли си?

008 **Компютърни клубове**
Информация за популярни клубове

010 **Новини**
Какво, къде, кога?

016 **Най-очакваните игри за 2002**
Unreal 2, Dungeon Siege, Soldier of Fortune 2, Jedi Outcast...

058 **Модове**
Quake III

062 **Конзоли**
Playstation 2, GameCube, X-BOX

066 **Профили**
John Romero

067 **Емулатори**
Zelda: Ocarina of Time

068 **Кино**
Хари Потър и философският камък

070 **Интернет**
Интересни сайтове

072 **Писма**
Думата имат феновете...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон
Александър Грънчаров

Специални Проекти:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

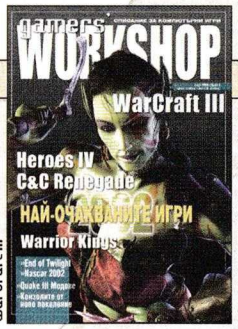
Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Георги Динчев - mEd lEb
Георги Тодев - Glarusa
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - Un-DeaD
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Красимир Койчев - Maggkrabar
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

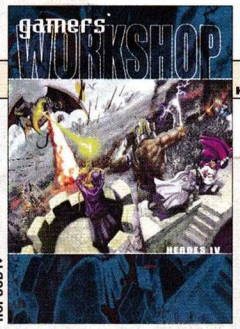
Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"



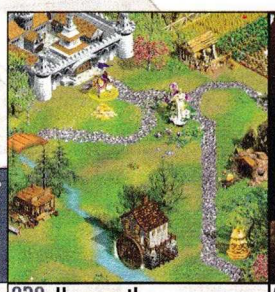
WarCraft III



Heroes IV

на кориците

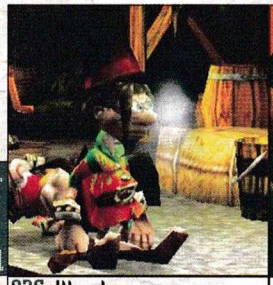
ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД



030 Heroes 4
Една от най-добрите игри се задава на хоризонта. Изцяло на български език!

034 Die Hard
Поредният опит за добра игра по културния филм.

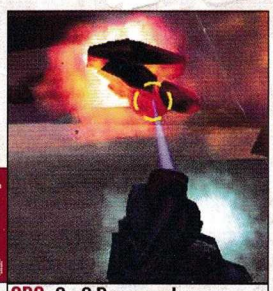
ПРЪВ ПОГЛЕД



036 Wiggles
Шайка мързеливи джуджета се изправят срещу вълка Фенрис

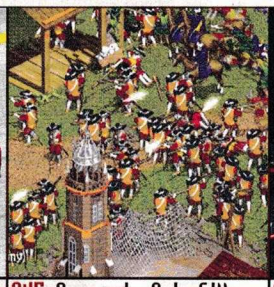
037 Incomong forces
Очакваме с интерес новото заглавие на Rage

РЕВЮ

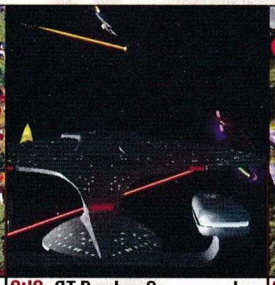


038 C&C Renegade
Command & Conquer през погледа на войник сред бойното поле

042 Nascar Racing 2002
Чистокръвен, 100 %-ов рейсинг симулатор.



045 Cossacks Art of War
Крачка напред или назад спрямо оригинала? Преценете сами.



048 ST Bridge Commander
Приятна игра с нестандартен геймплей и много реалистична Star Trek атмосфера

050 End of Twilight
Забавна походова стратегия, направена с много чувство за хумор

052 Warrior Kings
Игра, която можеше да обсеби душите ни, но разби мечтите ми.

055 Hooligans
THE ONLY THING TO FEAR, IS RUNNING OUT OF BEER

ОТ КРАК НА КРАК

056 Bubble Pop Xtreme
Не е на корицата поради липсата на артуърк

057 Shadow Force
Може ли "евтин" 3D шутър да ви спечели?

ЗАДАЧА

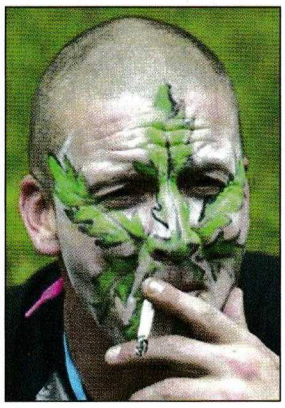
В дясно от вас виждате правилно попълнен магически квадрат. Целта ви беше да наредите числата от 1 до 7 така, че сборът от 8 клетки около всеки един от сивите квадрати да е равен на числото в него.

3	2	1	4	7	6	5
5	26	6	35	2	37	4
1	3	5	6	4	2	7
2	31	7	36	6	39	6
4	7	2	1	5	6	3
7	38	3	26	3	24	1
6	5	4	7	1	3	2

Щастливецът, на който няма да му се налага да си купува Gamers' Workshop цели **две години** се нарича Ради Сапунджиев. Други данни на Ради не са ни известни, така че ще го помолим да се обади в редакцията , за да може да се разберем как ще си получава абонамента.

А ето я и следващата загадка на списанието. Този път решихме да тестваме вашата обща игрова култура. И така ... внимание, нека четенето на въпросът да започне сега:
Избройте пет игри, чиито дизайнер е Питър Молиньо.

Наградите този път са 4. Голямата е едногодишен абонамент за списанието с диск, а трите поощрителни са сребърни членски карти от компютърен клуб ***Next Level,*** намиращ се в София, ул. „Иван Шишман" 27 срещу 7COV.
Пращайте вашите верни решения дона workshop@headoff.org или адрес София 1000, ул. „Ген. Гурко" N34 за загадката
Крайният срок за загадката е 07 април.



Фотоапаратът ни засече млад активист на движението на Зелените. Очевидно е, че младежът протестира против скандалното отношение на държавата срещу тревата

Нали знаете кое вдига повече врява от двама близнаци? Тризнаци. Находчив родител ни изпрати снимка на универсалното лекарство против бедствието.

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB

Момчета, да направим още една бърза групова снимка, ама този път с пожарната кола и тогава да се заемаме за работа, че тя май не търпи отлагане

Издирва се Дядо Коледа. За последно е забелязан някъде в околностите на Вашингтон.
< Голяма Награда. От Джуджетата и елена Рудолф! >

Кандидат студентитите са родили безчет бисери. Ето и кратка представителна извадка на някои от техните прозрения за живота, вселената и всичко останало

Апостолите хвърлят плодотворното си семе сред народа.

***

Такъв патриот е Вапцаров, че да му се отдадеш тялом и духом.

***

По време на войната мъжете и говедата у нас бяха мобилизирани във войската, а жените, останали на село без мъжка ръка, се справяли коя как може.

***

Българските партизани се сдружили с партизаните и тръгват в гората. На 7 Септември в Балкана излизат хиляди партизани.

***

Между хайдутите-воеводи се срещат и жени, които са овладявали по стотина яки мъже - Сирма, Боянка и др., но това не е най-правилния път за премахване на чуждото иго.

***

Като истински поет-работник във всяко свое стихотворение Вапцаров споменава думите болт, машина, масло.

***

Докато при Смирненски борбата кипи, при Вапцаров тя клокочи.

***

Още през 1762г. Паисий Хилендарски изрази голямата любов на българския народ към Русия и Съветския съюз с написването на история Славянобългарская.

Баба Тонка била майка на повече от хъшовете.

***

От руските братя са се учили много наши поети на творчеството. Те са изсмуквали от Добролюбов, Херцен, Чернишевски сладки сокове. Разгадавали са криволиците на техния правилен път.

***

Докато спартанците ходели на война, жените им раждали деца. За тази цел те били тренирани от най-ранна възраст.

***

Прабългарите нападали тутакси, а бягали изневиделица.

***

Този държавник отива да инквизира житцето на бедния народ.

***

Бай Ганьо е сексуален маниак - първо намига на жените, след това ги води в банята, за да им покаже какво има, а после ги пощипва.

***

В потурите на Бай Ганьо се крие най-голямото му богатство.

***

Вапцаров облича и съблича живота така, че да го видим без грим.

***

Големият град е направил Павел ненормален, благодарение на това умряла жена му.

тест

Влюбен ли си?

Този тест е предназначен да помогне на тези, които още не са съвсем наясно с чувствата си. Макар, че... абе съветът ми е да не разчитате много на него.

1. Спиш ли добре нощем?

а/ Аз нощите не ги хабя за сън, рзбир'ш ли... кат стане "ракиено време", което е точно след "бирено-то време" почва сериозната работа...

б/ Не мога, братче. Какво ли не опитвах – не става! Все оная мацка ми е в акъла. Пробвах овце да броя – нищо. Мани, даже по-зле стана, щото взех да си ги представям остригани...Хапчета гълтах за сън– ужас!!! Тва пък хич не е за разправяне, щото се оказа, че съм сбъркал и съм изпил Виагра-та на дядо ми...

в/ *И в мрака щом ликът ти заблести,*
пред моя взор, лишен съвсем от зрение,
нощта изглежда приказна, а ти
си светло сякаш някое видение.

г/ Аве кви ги плещиш, ве ейии... тез фашисти ми разкатаха фамилията, напрао ми разказаха играта шибаните шваби ве, ееййй... Какъв сън, ве - бесен съм веее!

д/ *Сън и от сън спомен няма.*
И от сън, и на сън тя остава, тя.
Сън и на сън, и на яве...
...чака-рака, чака-рака...

2. Опиши обекта на своите чувства.

а/ Висока, елегантна, красива, студена. Пълна, разбира се – това е много важно. Всеки път я отварям без проблем... Да, такава е бутилката Doctor's.

б/ Едни сини очи, едни сочни, сластни, червени устни, едни дълги и елегантни крака, едни големи, заоблени гър... ох, извинявай за малко, трябва да отида до кенефа...

в/ *Ако опиша погледа ти мил*
и ако сложа образа ти в песен
потомъкът ще каже: прекалил
и в земен лик е вложил лъч небесен

г/ Аве минах се с тази пущина, братленце. Уж супер графиката, нинамси колко полигона и бла бла бла, пък я скивай на кво прилича, мамичката й мизерна – сива, тъмна, аве на кво прилича тва ве еейии?! Издивявам ве, еейиии... А найш ли кви системни изисквания има - на макс детайли трябва на компютрите на НАСА или Пентагона да я пуснеш ве, еейиии. Откачам, ве - казвам ти веее...

д/ *Тя е волна пеперуда*
и лети от цвят на цвят.
Като малко пъстро чудо
в тоя сив и скучен свят.

3. Какво й каза, когато я видя за пръв път? А нейният отговор?

а/ Аз тогава бях тука в кръчмата на Кирето, та му викам "Кире, дай две бисерни гроздови!", а той ми вика "Няма гроздова днеска – свърши.", пък аз му викам "Как свърши бе?", пък той ми вика "Еми е тъй на.", пък аз му викам "Сипи тогаз една голяма водка." и той сипа, аз я глътнах на екс и викам "Аргхxxxxxxxxxxxxxx!!!", щото беше некво менте 60 градуса... и така се запознахме с нея.

б/ Приближавам се аз, вдигам сексапилно вежда и и казвам: "Маце, на мене ми викат Коко Надарения, искаш ли да дойдеш у нас да ти покажа защо?". А тя, представи си, ме пита: "А един барабан не искаш ли?". "Що?" - викам. "Ами за да го биеш и с него да водиш колоната на отиващите на майната си!" Ха, прави ми се на недостъпна...

в/ *Не ме упреквай, че съм станал ням,*
но виж във огледалото: такава
голяма красота те гледа там,
че моят дух неволно онемява.

г/ Кво да й кажа, ве братле? Направо я фанах, напънах я, вкарах я в CD-ROM-а и си пуснах туториъла. Звукът беше скапан, обаче... Изключих го дееба неговата...да де... аре да запазим ся добрия тон. Какво още имаше за казване така и не разбрах.

д/ *-Хей, чшш, малката,*
с теб ще правя свалката!
.....
-Ти ли, ти ли със мустак,
като котарак?

4. Какво е мнението ти относно хомосексуализма в ранна възраст?

а/ Шти дам аз на тебе един хомосексуализъм, кат та перна с шишето по тиквата! Ей Кире, чуйш ли го кви ги дрънка тоя, бе? Аха и аз туй си мисля таман, момчета я го дръжте тоз хубосник да му обясним ний някои нещица за хомосексуализма нагледно. Дръжте го бе и вардете врата, че ще вземе да избяга...

б/ Я! Гледай го ти. Беж от тука! Ай сиктир бе, съвети ша ми дава, че и разни провокативни работи ша ма пита...

в/ *О, промени се! Ще простя по-лесно.*
Живей в сърцето с обич, не с вражди.
Стани това, което си телесно,
към себе си жесток недей бъди.

г/ Аве яич, тва е война, ве - швабите ги трепеш, не ги... хм... Аве ти всъщност мое и да ги... ама по-добре първо ги освиткай, щото като решиш да ги... нали разбираш, по-хубу да си сигурен, че си ги усмъртил преди туй, щот ей тъй както ги..., изведнъж може да се окаже, че те те...

д/ *Напипай гооооооооооооооо*
с ръцете си игриви...

5.Мммм, как мислиш, дали аз съм толкова красив, колкото си мисля?

а/ Ако беше толкова красив. колкото си и умен, щеше да правиш сериозна конкуренция на Квазимодо.

б/ Абе не искам да те обиждам, обаче аз не съм такова момче...в смисъл харесваш ми, но само като приятел...

в/ *Кого обиаш? Никого, небрежно*
на смърт осъждаш своите черти.
Мнозина те обичат безнадеждно,
към никого не се привърза ти.

г/ Кой, ти ли? Аве дедазнам ве ман...Как си със снайпера? Добре казваш? Ще те видим на Duel Sniper Arena...

д/ *Най-красив си, най-красив*
аааа, аааа
Ти си непрочетен стих
аааа, аааа
Четиво си за легло...

Резултати :

Сега внимавай, много е важно. За всеки отговор а/ получаваш 1 точка, за б/-2, в/-3, г/-4 и д/-5 точки. Събери всички точки, които имаш с удвоения номер на обувките си и умножи резултата по коефициента си на алкохолна резистентност, който се получава, като измериш времето, за което изпиваш бутилка бира бос под масата. Независимо от резултата, погледни от кой отговор имаш най-много.

а/ Да, компетентно мога да заявя, че си влюбен! Всъщност, целият екип на GW изпитва абсолютно същата любов и то към същия обект, а именно – бутилката с водка. Освен Balrog, който пие уиски. И бира, естествено. И вино. И ракия. Бе кво да се лъжем – и на водка не отказва. На жени – също.

б/ Ахааааааа, забелязвам похотливия ти взор. Подозирам също, обаче, че така гледаш и козите в родното си село щом се запролети, познах ли? Не знам дали си влюбен, ама найдобре иди се изкъпи...Не, това не е миризма на мускус, която привлича жените... Гледай го какво ми спори! Абе слушай ме какво ти говоря: козите не са като жените, други неща им харесват на тях...

в/ Хм, и твоя похотлив взор забелязвам. И той съвсем немилостиво е отправен към мен. Може и да си млад поет, обаче внимавай, щото не обичам твърде хората, питаещи пламенна любов към задника ми, а ти очевидно си от тях. Sorry, ама няма да те огрее.

г/ И ти си ми ясен, мойто момче. Medal of Honor ти е влязла под кожата. Споко – и на мен не ми се видя много хубава първия път, но се свиква. А да я изиграеш определено си заслужава. Питай който искаш.

д/ Влюбен си ти, приятелю, във фолка. Музика за два пръста, кръст и гъз, както се изразяваше един мой приятел, но той, забелязал съм, на моменти е твърде прост. Което не му пречи да е редактор на списанието, което четеш... Довечера сме в дискотека Чалгатрополис нали? Ще пее Панко.

Извинение: ***стана традиция след всеки тест да се извинявам на някого. Тук искам да поискам най-смирено прошка от всички die-hard фенове на У.Шекспир, чиито прекрасни сонети имах наглостта да използвам за низките си цели. Също така и на всички почитатели на фолкмузиката, за неточното цитиране на текстовете на песните.***

LonganIon

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНИ	ЕКСТРИ
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Headoff Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Headoff Direct!
Cyber Net	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	653755	15	Pentium III 866, 256 RAM, GeForce2 MX 400, 17" Flat	1 лв.	Headoff Direct!
Virtus	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX,17" LG Flat	0,99 лв. 4лв. Нощна	Headoff Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Headoff Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	25	Duron 700, 256 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв. 5лв. нощна	Headoff Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG	1 лв.	Headoff Direct!
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Headoff Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 600, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Headoff Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Headoff Direct!
VipZone	София	ул. „Кирил и Методи" 27	9813817	11	Athlon 900, 128MB Ram, GeForce 2MX, 19" CTX	1лв.	Headoff Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Headoff Direct!
Маниак	София	ул. „Будапеща" 68	9831496	18	Duron 750 128RAM Riva TNT2 M64 17" DTK	1лв.	Headoff Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	75	Athlon XP 1700 + 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Headoff Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19" Monitors

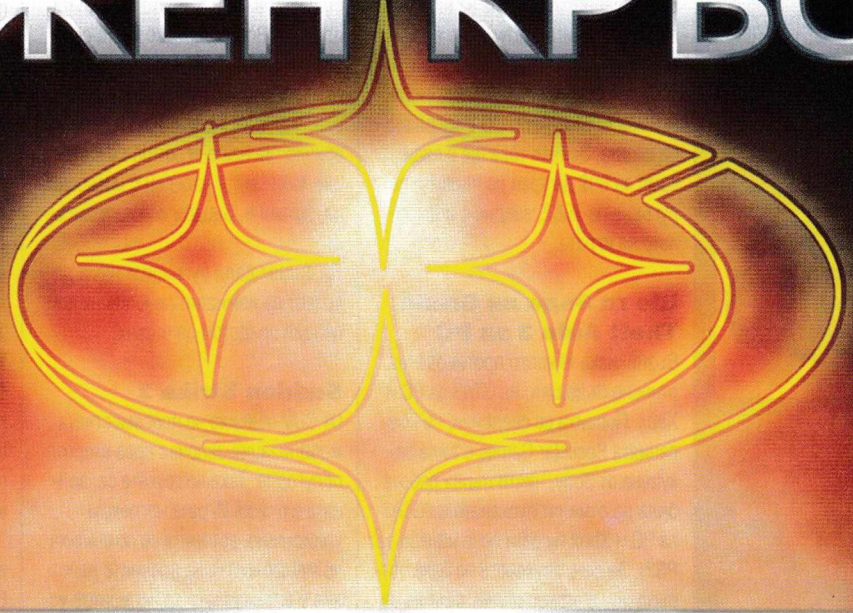
CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

POSITION

УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ



- ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
- 75 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
  ATHLON XP 1700+, 256DDR, GEFORCE2 TI 64DDR
- 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
- КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
- 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
- HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTERSTRIKE СЪРВЪРИ
- 1 ЧАС/ 1 ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
- ТЕЛ. 713 761

TARGET ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

WWW.ClubSouthernCross.com

Creative искат 3Dlabs

Creative Labs, изглежда отново са решили да излязат на пазара за професионални видеокарти, закупувайки един от "крупните" производители: 3Dlabs.
Фирмата, чиито продукти ползват именити компании, като Compaq и Hewlett-Packard, е добре известна благодерение на линиите Wildcat и Oxygen, видеокарти предназначени предимно за професионални графични станции.
Сумата на предполагаемата сделка е $103,7 млн.

Ако можеха да говорят...

На CeBIT 2002 Philips обявиха своята стереосистема от следващо поколение Streamium MC-i 200. Впечатляващото при нея е наличието на връзка с Интернет. Ако включите тази уредба към вашето PC, докато си сърфирате из мрежата тя спокойно ще може да се възползва от web-радиостанциите и CDDB базите данни. Друг плюс на тази уредба е възможността и да просвирва всякакви аудио и MP3 дискове (CD, CD-R и CD-RW). За съжаление до момента няма информация за музикалните параметри на това чудо.

По пътя към славата

От ATI, заявиха че ще пуснат на пазара новата серия видеокарти OPTIMUS Radeon 8500 eXP, Radeon 8500 eXP е анонсирания преди време Radeon 8500 XP. Новата серия видеоконтролери ще разполага с GPU работещ на 300MHz, врмето за достъп до паметта е 3,3ns, резултатната тактова честота е 600MHz (паметта е DDR). И всичко това на CeBIT.

GeForce4 на PCI?

От CreativeLabs ще пуснат на пазара серията карти Verto GeForce4 MX 420, които освен че ще работят на забравения вече PCI слот, ще използват и SDRAM, призивът на производителите е "Нима да забравим хората с по-стари машини?" Според Creative, тази карта ще е едно прекрасно решение дори за притежателите на дъно с AGP слот. Какво ще го правят, ако си купят такава карта само те си знаят.

Само за ценители - Warcraft III Collector's Edition

От Blizzard обявиха, че за най-големите маниаци на тема Warcraft III, ще има специална оферта в силно ограничени количества. Ако се чудите какво ще е толкова различното на колекционерската версия от нормалната прочетете долните редове. В специалното издание на играта са включени книга с artwork от всеки момент на развитието на играта DVD със специално преработените анимации от играта, CD с музиката на играта. Всичко това ще е ваше само за 80$ до края на първото полугодие на 2002, заедно с излизането на играта.

Ще го бъде ли Grand Theft Auto 3 за PC

Възникнаха няколко противоречия относно бъдещето на GTA3 за PC и Xbox. Появиха се сведения, че компанията Rockstar Games е била закупена от Sony, чиято първа работа била да отменят пускането на GTA3 за PC и Xbox (играта вече излезе за PS2). За сега слуховете не бяха потвърдени, а официалната дата на излизане на GTA3 остава 30 април 2002.

Delta Force: Task Force Dagger

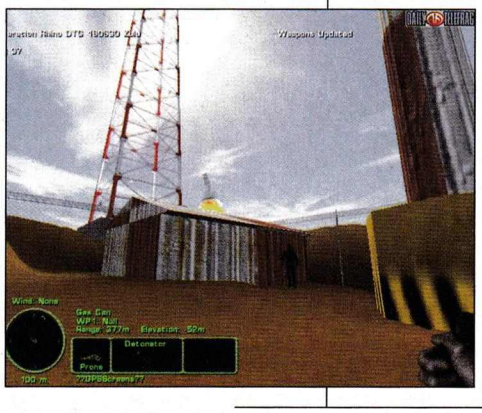
Поредната част от сапунената опера именувана на Американските специални части ще се появи на пазара през май 2002. Този път NovaLogic са се съюзили с Zombie Studios (Spec Ops). Обещаната игра няма да има нищо общо с предшествениците си. Освен с изцяло нов графичен енджин, тя може да се похвали и много подобрен модел на реализъм и обхват. С вашите подопечни командоси ще трябва да окупирате цели градове. NovaLogic са чули гласът на играчите и сега ще можем да избираме между дузина реално съществуващи спец. части (от Delta до CAC). Сърбят ли ви ръчичките? Потрайте, май вече чука на вратата.

От Русия с любов...

От Nikita разбуниха духовете обявявайки новия си проект Sphere. Това MMORPG ще се развива в свят паралелен на нашия, който се е появил в следствие на грандиозен магьоснически сблъсък. Самото му съществуване е заплаха за нашата планета. Всяко събитие което се случва там има своето отражение при нас - войни, природни бедствия, човешки желания, въжделения всичко. За наше огромно съжаление този свят е населен с магьосници, дракони, рицари и некромансъри.
Да видим дали руснаците няма да успеят да измислят печеливша концепция предстои да видим.

Sudden Strike 2

От CDV обявиха че повсеместната мобилизация започва през второто полугодие. Така че гответе се, войната е близо! Играта изглежда убийствено, авторите се похвалиха че мащабността на военните действия е оптималната за сегашните условия, така че дерзайте и чакайте заедно с мен. А докато чакаме можем да се насладим на кадри от играта.



Sea Dogs II отложена

От Akella, потвърдиха официално информацията, че продължението на култовата пиратска игра Sea Dogs II е отложено за "някъде през август" тази година. От фирмата не коментираха причината за това, но се подозира, че има проблем с широко акламирания им енджин STORM 2. А докато играта излезе, старите морски вълци могат да потренират на сухо.

Добре дошли в Египет, мародери...

Curse: The Eye of Isis е хорър-екшън, който започва след кражбата на "Окото на Изис". Нашата задача ще бъде да върнем фигурката обратно в мрачните подземия на пирамидата, преди армията на злото да завладее светът. Играта е изпълнена с гледки като полуразложени трупове, грозни зомбита и "добродушни" призраци. Авторите претендират, че от нея ще блика ужас в най-чиста форма.

Толкиновият "The Hobbit" за Nintendo GameCube

Нов екшън/адвенчър в трето лице ще се задава на хоризонта, при това не какво да е, а игралният вариант на любимия на всички книга "The Hobbit". Играта се разработва от непознатата Inevitable Entertainment. Действието ще се развива в Средна Земя и ще имате златния шанс да влезнете в кожата на Билбо Бегинс, който е въвлечен в едно наистина епично приключение. Играта е насрочена за 2003г. и ще има вариант само, само за Nintendo GameCube....е кажете ми : справедлив ли е животът?

Пол Жаке напуска Id Software

След пет години правене на екшъни от първо лице от ранга на Quake 2, Quake III: Arena и Quake III: Team Arena Пол Жаке реши да промени пътя на кариерата си и да потърси нови предизвикателства. Той ще се

присъединява към Ensemble Studios (авторите на Age of Mythology и Age of Empires игрите), където с трепет очаква новата си работа. Да видим, какво ще успее да сътвори там.

Половин Милиард на сърфа

Според последните социологически проучвания, 498 милиона човека са сърфирали из мрежата от дома си в края на 2001г. Това е 5% увеличение в сравнение с Юли-Септември миналата година.

Ну Microsoft, ну погоди

Sun заведе поредното си дело срещу Microsoft, този път за скромните 1 милиард долара. Причината този път е, че операционната система на софтуерния гигант Windows XP е несъвместима с програмния език на Sun - Java. Според Sun след този ход на Microsoft, се е забелязал сериозен отлив на клиенти за техните сървъри. От Microsoft отговориха на Sun да не се занимават с минали работи (последното дело между двете компании, включващо Java завърши през лятото миналата година) и да не прехвърлят собствените си проблеми върху компанията.

Три пъти Черно и бяло

Наскоро Питър Молиньо сподели, че вече разработва концепцията за третата част на Black & White (втората още дълго време няма да види бял свят). Също така стана ясно, че Молиньо вече само ще наглежда Black & White проектите и ще насочи своя гений към разработка на нови заглавия. Както вече прочетохте, едно от тях ще бъде странна смесица от Black & White и RPG с работно име "Dimitrii".

AMD-8000

Днес, в официално обръщение към пресата, AMD оповести подробностите около следващото си поколение чипсети, предназначени за очакваните в края на годината Hammer процесори. Сред описаните нововъведения се открояват наименования като "AMD-8111™ HyperTransport I/O hub", "AMD-8131™ HyperTransport PCI-X tunnel" и "AMD-8151™ HyperTransport AGP3.0". Според очакванията на специалистите, новата архитектура би трябвало да увеличи чувствително бързината на взаимодействие между отделните компоненти в системата. Предвижда се Ali, SiS, NVIDIA, и VIA своевременно да разработят дъна базирани на новата серия чипсети.

Pentium 4 4GHz

На завършилия Intel Developers' Forum, гигантът в областта на микропроцесорните технологии показа работещ Pentium 4 на респектиращите 4GHz. За нормалното функциониране на чипа бе необходимо доста прилично охлаждане, но процесорът работеше безпроблемно на 3 GHz с обикновено въздушно охлаждане. В този ред на мисли, посочената от Intel 3.5 GHz-ова граница за Northwood базирани P4, изглежда доста реалистична.

С PS2 в Интернет

Sony Computer Entertainment America официлано заявиха, че притежателите на PS2 ще могат да играят онлайн през Август 2002. Всички онлайн игри за PS2 ще се продават както досега на нормални цени. През август 2002 SCEA планира да пусне мрежов адаптер за PS2, който комбинира в себе си 10/100 Ethernet и 56KV.90 модем. Тази приставка ще позволява на потребителя да ползва DSL линия, доствчик на кабелен Интернет и Dail-up.

Филм по Tekken

Crystal Sky са закупили правата за снимането на игрален филм по една от най-успешните поредици, в света на конзолите и аркадните машини. Продукцията ще се разработва с помощта на Gaga Communications и Namco, а бюджетът е $60 милиона. Изпълнителният директор на Crystal Sky, Стивън Пол, възнамерява снимките да започнат колкото се може по-скоро.

- Производител: **Blizzard Entertainment**
- Разпространител: **Vivendi**
- Интернет: **www.blizzard.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

WarCraft III Beta
The Reign of Chaos

Автор: Groover

"В 22 часа наше време на 5-ти септември, неделя, на изложението ECTS в Лондон бе обявена най-новата игра на Blizzard WARCRAFT III".

Whisper, "Gamers' Workshop", Септември 1999г.

Бие сигурно си спомнята, как започна пътя на една легенда в игралния бранш. Историята по правенето на една игра, която ще има тежка задача да измести Warcraft II от сърцата на хилядите почитатели на орките и хората. Тя започна гръмко, с обявяване на нов жанр и сериозна заявка от страна на Blizzard да прекроят представите ни за стратегиите в реално време добавяйки им конска доза гени от ролевите игри. Продължи през няколко етапа, през които ключови хора от екипа, правещ играта напускаха, а Warcraft III бавно но сигурно се връщаше в руслото на стратегиите в реално време. Блудният син се завърна. Въпросът е, дали семейството ще намери сили да му прости. Четете и ще разберете:

История на играта

Същинското начало на проекта е през месец април 1999г. - тогава е започната работата по графичната система на играта. Три години по-късно вече има бета версия на играта, която може да ни даде бегла представа, какво би представлявало готовото заглавие. Ако Blizzard не решат да променят още нещо. Защото това вече няма да учуди абсолютно никой. Постарах се да направя табличка, с която да онагледя какво са обещали Blizzard през тази далечна 1999г., какво през 2000г. (когато тогавашния водещ дизайнер на играта - Mike O'Brien напуска и Rob Pardo отива на негово място) и какво всъщност ще получим всички ние - играчите.

	Warcraft II	1999г.	2000г.	2002г.
Жанр	RTS	Role Playing Strategy - уникално заглавие смесващо стратегия с ролева игра	RPS, но акцентът ще бъде поставен върху стратегията, а не толкова върху RPG	RTS с елементи на ролева игра - героите вдигат ниво и използват предмети
Брой раси	2 - хора и орки	6 - хора, орки, демони и още 3 неназовани раси	5 - от съображения за баланс едната раса отпада, говори се че четвъртата раса ще бъде от Undead	4 - хора, орки, немъртви и нощни елфи. Расата на демоните ще присъства единствено в Single Player
Ресурси	Дърво и злато	Злато	Хора и орки - злато, The Scourge - само мана. Според Blizzard дървото НЯМА да бъде ресурс	Дърво и злато
Камера	Фиксирана,	Фиксирана	Свободно въртяща се	Фиксирана, можете само да Zoom-вате
Строителство	Свободно строителство, 2-3 казарми са повече от необходими.	Няма да се строят сгради. Всичко ще е предварително построено.	Ще можете да строите, но играта ще бъде такава, че ще обезсмисля направата на 2-3 сгради от един тип	Свободно строителство, 2-3 казарми са повече от необходими.
Битки	Мелета с много биещи се единици	Ще участват героите, малки групи силни единици. Единиците няма да могат да се движат ако не ги предвожда герой	Героят остава основна, макар и вече незадължителна част на войската ви. Битките ще се водят в малки групи	Мелета с много биещи се единици
Развитие на Герои	Няма	Героите имат показатели Водачество и Военни умения, които ще развиват с течение на играта	Всеки един герой при вдигане на ниво ще може да избира между увеличаване на основни показатели, научаване на нови магии и умения или развитие на специално умение, което има много силно действие. Расите ще имат по 6 героя, които ще можете да наемате в зависимост от етапа на развитието си	Героите имат по три умения (две по-малки и едно по-силно). Всяко едно умение има по три нива. При вдигане на ниво имат точка, която да разпределят между трите умения. Героят се развива напълно на 10-о ниво. Всяка една раса има по три героя.
Интерактивност на терена	Малки животиники, бродещи из картата	Животинки, множество персонажи, даващи задачи срещу награди, търговци, местности, които дават пари,	Животинки, Стражи и търговци, наемници. Специални сгради, които дават бонуси на контролиращите гох	Животинки, стражи, сгради, от които можете да си наемете единици от другите раси, сгради, където можете да наемете единици или да купите магически свитъци
Дата на излизане	-----	"Едва в края на 2000г.!"	"Ако земетресение не удари офиса до края на 2001г."	Някъде през 2002г.

Няколко Night Elf-а нагънали база на Хората. Лошо, Седларов, лошо

Ако разликите ви се сторят прекалено големи - не винете за това мен - аз просто се опитах да събера парченцата заедно. Тук не са и описани всички модификации, които Warcraft III е претърпял. Просто най важните.

БЕТАТА

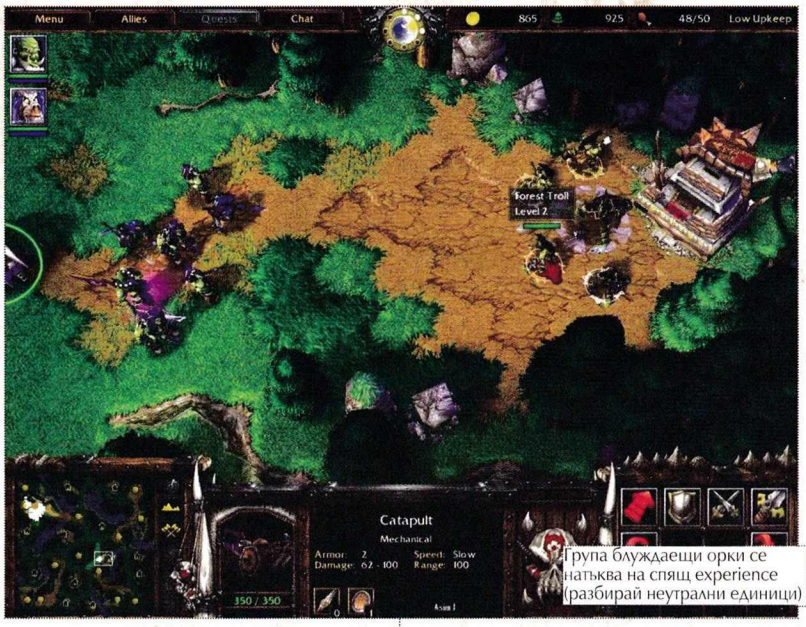
Бета фазата на игрите на Blizzard много се различават от този на другите останали игри. Когато се консултирах с Alex III по въпроса, той ми обясни, че бета обикновено се вади, когато продуктът е абсолютно завършен и създателите на играта искат да изчистят бъговете, да проверят, дали ще има някакви хардуерни несъвместимости и да доизгладят баланса на играта. Blizzard не се ръководят от точно тези принципи, поради което и адски опасна и несигурна задача да изкажеш ясно становище за Warcraft III, като гледаш някоя версия на бетата й. Ще ви дам няколко примера, които ще ви илюстрират защо по време на самата статия ще се старая да отбягвам конкретни примери. Версията на играта, която съм играл най-много е 1.03. Докато тази статия се пишеше излезе 1.10, в която има над 40 промени в геймплея на играта - добавени е нова единица, над 20 различни умения, променен е начинът, по който една от расите добива злато. Сами разбирате, че ако този пач бе закъснял два дена и имах конкретни примери в статията, щяхте да ми се смеете, че съм писал неверни глупости. Някои неща обаче няма да се променят и затова мисля да се спра по-подробно именно на тях. Естествено, става дума за

Основите на играта

В Warcraft III ще има четири раси, с които ще можете да играете - Хора (Humans), Орки (Orcs), Немъртви (Undead) и Нощни елфи (Night Elves). В соловата кампания ще присъстват и Огнените Демони, но те ще бъдат управлявани

Герой вдига ниво. В ляво можете да видите два предмета, които умрелите врагове са оставили

единствено от компютъра. В независими сгради по картата ще можете да намирате и наемници, които срещу определена цена ще се присъединят към вашата войска. Там ще намерим добре познатите ни Огрета (или Огри, зависи как сте свикнали да го произнасяте) или Гоблини, които не присъстват в лагера на Орките. Четирите раси се различават сериозно една от друга. По подобие на Starcraft те ще строят сгради и добиват ресурси по свой собствен тертип. Например Undead-овете прокълнават мината си за злато и около нея могат да се наредят до 5 послушника (Acolytes), които да изсмукват златната й жилка. Елфите пък не секат дърветата - те използват своите работници - Wisps, които обикалят около тях и ви носят по определено количество от ресурса на секунда. Орките и хората се придържат към канона при добива на суровините. Толкова относно обещанията, че едва 30% от времето си ще отделяте за мениджмънт на ресурси. Както и в Starcraft



Група блуждаещи орки се натъква на спящ experience (разбирай неутрални единици)

Tree of Life на елфите похапва дървета. По този начин сградата си възстановява бързо жизнените точки

едно от най-важните ви задачи ще бъде да развиете оптимално базата си и да хванете втори експанжън, за да можете да добивате повече ресурси. Тук искам да отворя една малка скоба. Един от неявните ресурси в играта се явява популацията ви. В играта ще можете да избирате максималният брой единици, които всяка една страна може да има,а за да може да достигнете тази цифра, трябва да строите ферми (при хората) или техният еквивалент при другите раси. Дотук нищо ново. Blizzard обаче са въвели идеята за издръжка на цялата сволач, която сте направили. Когато достигнете до определено количество популация, ще започнете да получавате по-малко злато. Останалата част ще отива автоматично за поддръжка на единиците ви. И докато в началото ще получавате 70% (Low Upkeep) от заработката, ако продължите да трупате войска ще достигнете до 50% (Normal Upkeep) и 30% (High Upkeep) от цялата сума т.е. при High Upkeep от всеки 100 единици извадено злато, в хазната ще постъпват едва 30. Няма нужда да ви обяснявам, че така любимите на някои тактики, в които се прави огромна армия, която си стои в града, вече няма да работи. Врагът просто ще ви сплеска икономически.

Друг основен момент в Warcraft III ще бъдат героите ви. В момента всяка една раса разполага с по 3 такива единици - магьосник, боец и смесица между двете. Всеки един герой си има по три уникални магии, които могат да бъдат развивани по три степени. По подобие на Diablo II (откъдето между другото има доста заемки) получавате точки, които да слагате на тези умения при вдигане на ниво. Опитът идва от убиване на същества по картата (независимо дали това са гадини, пазещи специални сгради и мини, или врагове). Първите две умения са достъпни още от първо ниво, а третото изисква героят ви да е поне 5-о, за да можете да го развивате. Самите им действия са най-разнообразни. Напирмер Archmage-а (магьосникът на хората) засега има магия "Телепорт", която телепортира цялата войска около него до избрана приятелска единици. Казвам засега, защото това умение адски дебалансира играта. Представите си, че врагът тръгва нанякъде и вие издебвате момента и хуквате в базата да убивате селяните му. Чува се звук и след малко базата на врага ви оживява с всичките му войски, които ви премазват. Някои от героите ви пък няма да учат магии, а ще придобиват аури (действието им ще бъде същото както в Diablo II), които ще носят бонуси на войските с тях. И това не е всичко. Героите ще могат да побират до шест предмета, които могат да бъдат отвари (за повишаване на здравето и маната), книги (за еднократно перманентно увеличаване на показателите им), предмети (дават бонус към някой от показателитеим) и магии. Предметите ще намерите след като убиете някои от независимите същества по картата. Което ви представя пред следващия проблем. Добре развитият герой може да наклони везните във ваша полза (макар и да не може да обърне войната), а за да го развиете трябва да го пращате в битки. Тъй като Warcraft III е направен така, че в началото на мултиплеърната игра вие виждате цялата карта, както и стартовите позиции на вашите противници няма да има нужда от разузнаване. Просто трябва да търсите независимите единици из картата и да ги убивате, като същевременно не бива да си позволявате да занемарите събирането на ресурсите и ъпгрейдите на сградите и войските ви. За самите единици ще гледам да не се впускам в големи подробности, поради простия факт, че в момента те изобщо не са балансирани и непрекъснато се променят техните показатели и умения. Само ще ви спомена, че почти всяка единица в играта ще си има специално умение. Магьосниците вече имат изключително полезната опция Auto-cast, която им позволява автоматично да правят магията, която сте избрали докато имат мана за това.

Ето и някои от интересните представители на Warcraft-флората, които ще можете да произвеждате и управлявате. Химерите на Елфите са огромни летящи създания, които са създадени специално, за да разрушават сгради с

тяхната разяждащ дъх. Abomination-ът (засега) е една от най-яките спешени единици. Тя нанася сериозни поражения, а около нея се разпростира отровната мъгла на Undead-овете. Орките пък имат Kodo Beast- орк биещо тъпани върху огромно чудовище. Wardrum увеличи с 5 щетата на орките в определен радиус около него. Kodo Beast поглъща жертвата, която трябва да нападне, но му трябва време, за да я смели. Ако успеете да убиете това животно преди да е обработила вашата единица, ще можете да я спасите.

Една от независимите сгради в играта - продава отвари всекакви

Последното нещо, което искам да ви спомена е смяната на деня с нощта. Идеята засега е да се даде на някои единици бонуси през определено време от денонощието. Най-облагодетелствани от нощта се очаква да бъдат елфите, чиито единици (може би) ще придобиват специални умения щом падне мрака. Всяка една единица ще има и показател night vision, което със сигурност ще окаже влияние върху геймплея в завършената игра.

Външният облик

Трябва да си признаем, че няма да е много реалистично, ако очакваме нещо невероятно красиво от Warcraft III. Все пак играта е започната през април 1999г. - тогава компютрите и критериите за графика бяха много, много по-ниски. Когато Warcraft III излезе, тя ще изглежда по-зле от Battle Realms например, а и дума няма да може да става за сравнение между нея и Age of Mythology. Липсата на живот в дърветата, ужасно направената вода, недостатъчния брой анимации на единиците - съмнявам се че тези недостатъци ще могат да бъдат преодолени във версия. Да не говорим, че Warcraft III си е една доста тежичка игра, която е в състояние да затормози и Pentium III 800MHz при по-големите мелета. Лично на мен много ми допаднаха триизмерните глави на единиците, които сте избрали, както и предсмъртните анимациите на гадините. Въпреки, че за да ги видите трябва да сте сложили камерата досами земната твърд някой в Blizzard систематично е правел смъртна анимация, след смъртна анимация. Точно тези малки подробности винаги са ме впечатлявали в игрите.

Звуците в играта са просто брутални, гениални ... каквото и да кажа ще бъде слабо да го опиша. Естествено, отново можете да ядосвате единиците си като непрекъснато кликвате върху тях, Можете да чуете коментари, които направо ще ви сринат на земята от смях. Музиката е в стил "Warcraft" - силна и въздействаща. Изобщо този елемент от играта е изпипан до съвършенство. Браво на дизайнерите на Blizzard!

Базата на Undead-овете. Паяците в ляво на екрана за момента са най-брутални втори единици в играта

Интерфейсът продължава да е интуитивен и въпреки прибавеното трето измерение, не е претърпял коренна промяна спрямо втората част. За съжаление все още липсват бързи клавиши за използване на инвентара на героите, което е полезно при големите мелета, но този недостатък може да се преживее. За съжаление все още липсват бързи клавиши за използване на инвентара на героите, което е полезно при големите мелета, но този недостатък може да се преживее.

Вместо заключение

Warcraft III сигурно ще бъде една от най-успешните игри на Blizzard. Тя изглежда прилично добре и има няколко нововъведения, които ще различат заглавието от Warcraft II и Starcraft. Въпросът е дали си заслужаваше да се чака три години, за да ни поднесат точно този Warcraft III и дали World of Warcraft няма да поеме някои от добрите идеи, които са изчезнали по време на разработката на играта. Моето лично мнение е, че макар повечето от нас ще получат една игра, която са чакали, ще има и разочаровани. И аз съм един от тях. Очаквах много, много повече. Каквото и да си говорим, сигурен съм че Warcraft III няма да има този продължителен живот като Starcraft. Ако сте играли достатъчно дълго Diablo и Diablo II, сигурно разбирате за какво говоря. Още веднъж ви казвам, това е моето лично мнение. Постарал съм се безпристрастно да изложа фактите, за да можете и вие да си съставите ваше становище по въпроса.

ЛИЧНО МНЕНИЕ НА BALROG

Игра зачената с големи мечти и надежди. Игра терзала въобръжението ми 6 години. Шест гладни години, висях разпнат между надеждите и обещанията, мечтите и въжделенията. Чудото се случи появи се играта, макар и бета, тя стигна до мен. Инсталирах я, надлежно написах CD-Key-а и ... нищо не се случи, не трепна сърцето. Просто поредната игра. Да тя ще се продаде поне в 2 милиона копия, но това е всичко. Мания разбира се ще има, защото играта е събрала в себе си всичко това, което средно - статистическия геймър иска. Това с което е свикнал. Простичка идея - убий всичко, три ресурса, четири ако броим "лимит"-а. По 2 основни едници на раса на които се кара, ах да не забравяме - "могъщ" герой. Играта си има всичко, за да стане новия цар на мултиплеъра. Едно нещо никога няма да постигне, да замести WarCrafII в сърцата на играчите. Тази нова игра никога, никога няма да се превърне в култура, както това стори предшественичката и. А ей, бога ми можеше да го направи малко остана. Играта не ме разочарова, ще я изиграя цялата, ще поцъкам малко и ще я забравя, но мечтата ще остане, някой ден WarCraftII да се сдобие с достоен наследник.

Дерзайте геймъри очакват ви много безсъни нощи пред мониторите, много пач-ове, ще минат през ръцете ви, а най-накрая ще получите StarCraft - 3D.

Автор: Whisper

Какво ни очаква през 2002 година?

Не е тайна за никого, че 2001 година мина под сянката на конзолите от ново поколение, но има изгледи 2002 да е годината на PC-то. В момента се доработват и довършват множество обещаващи заглавия и в следващите страници ще хвърлим око на по-интересните от тях.

- Производител: **3D Realms**
- Разпространител: **GOD Games/Take 2**
- Предполагаема дата: **Когато стане**

Duke Nukem Forever

Х а-ха, знам че много от вас ще смръщят чело или ще се подсмихнат подигравателно при прочитането на тези редове. В интерес на истината и аз не съм сигурен, че *Duke Nukem Forever* въобще ще излезе, още по-малко дали ще си заслужава дългото (поскоро клонящо към вечно) чакане. 6 години след излизането на *Duke Nukem 3D* единствената дата, обявена от разработчиците и разпространителите на играта, е "когато стане". Макар и много хора да смятат, че Duke ще е Daikatana на 21-ви век, трябва да отбележим, че тук става на въпрос за продължението на един от най-обичаните и забавни first person екшъни за всички времена, който след всички тези години продължава да има множество почитатели. Без да гоним сарказъм, в името на всичко свято се надяваме 2002-ра да е годината, в която Дюк ще се върне на игралната сцена, дъвчейки дъвка и ритайки задници.

Въпреки че пичовете от 3D Realms през последната година пазиха пълно мълчание по отношение на играта, няколко факта са обществено известни и потвърдени. Дюк отново ще спасява Земята от извънземна инвазия, но основният противник ще бъде д-р Протон, злодеят от най-първият Duke Nukem. В играта ще намери място и едрогърдата героиня Бомбшел, но на този етап нейната роля е неизвестна (да бе!). Естествено, в играта ще има и стриптизьорки, с което се чу през последните 16 месеца, става ясно, че Дюк ще може да взаимодейства с почти всички по нивата - ще може да руши сгради и обекти, да говори с хора, да кара различни машини и превозни средства и дори да язди магаре. Играта ще има и усъвършенствана система за локационно поражение, което на прост български език означава, че враговете ви ще реагират (:)) по различен начин в зависимост от това в коя част на тялото ги стреляте.

ито ще може да се ... ъ-ъ ... взаимодействия...

Играта ще използва доста усъвършенстван *Unreal Tournament* енджин. Според пичовете от 3D realms неколкократните смени на енджина (от Quake 2 през Unreal до Unreal Tournament) са с цел да се осигури възможност за максимална интерактивност в играта. От това,

Дали *Duke Nukem Forever* ще бъде еквивалентът на *Metal Gear Solid 2* за PC? Макар и никой да не знае отговора на този въпрос, по всичко личи, че 3DRealms се стремят да създадат най-интерактивната и качествена игра за последните години. Стискаме палци резултатът да отговаря на огромните очаквания.

- Производител: **Gas Powered Games**
- Разпространител: **Microsoft**
- Предполагаема дата: **Април 2002**

Dungeon Siege

Някои хора търсят в игрите увлекателни истории и взаимодействия между персонажите, докато други просто искат да газят пълчища от чудовища и да стават все по-корави и корави - безумната мания по поредицата Diablo е нагледно доказателство за последното. Именно тази втора група ще се заинтригува повече от Dungeon Siege, новата игра на създателя на Total Annihilation Крис Тейлър. Играта ще използва революционен 3D енджин, позволяващ безпроблемно влизане и излизане от сгради, подземия, храмове и каквито и да е други пълни с опасности и приключения помещения без никакво допълнително зареждане.

Историята е доста проста тривиална. Вие влизате в ролята на просто селско момче (или момиче) от кралство Еб, чийто дом е унищожен от орда подобни на орки създания. Както си му е редът, следва отмъщение. Започвате като абсолютен новак в приключенския бизнес, но с течение на играта героят ви ще се развива, като класът и уменията му ще се променят динамично и ще се определят от вашите действия - колкото повече ползвате лък, толкова по-добър ще ставате с него. Същото важи и за магиите и въобще за всички умения. Естествено, срещу вас е изправен Господарят на Мрака, заедно с хилядите си създания - от скелети и зомбита, през джуджета, въоръжени с фантатстични прототипи на картечници, до огромни големи и дракони. Сечете ги с мечове, бласкайте ги с боздугани, напълнете ги със стрели или ги изпържете със светкавици - изборът е ваш, а схемата ви е позната.

Може би най-забележителното нещо в Dungeon Siege е фантастичната графика. Всичко е рендвано невероятно детайлно - изгарящи пустини, скована в лед пустош, усойни гори. В поклащащите се корони на дърветата се крият притаени врагове. Две малки, червени очи ви следят апетитно докато оглеждате невъзможно голяма паяжина в мрачното подземие. А какво беше това? Тая статуя не се ли помръдна?

Играта ще бъде пусната заедно с редактора за нива, така че всеки, който има желание, ще може да създава собствени карти и приключения, използвайки инструментите, с които разработчиците са направили самата игра. Освен соловата кампания, Dungeon Siege ще предлага и богати възможности за игра в мрежа. Играчите ще могат заедно да минат през соловата кампания или да се изправят в двубой един срещу друг (едни срещу други). Предвижда се и подобен на „capture the flag" режим на игра в мрежа, за по-отборно настроените сред вас.

- Производител: **Raven Software**
- Разпространител: **Activision**
- Предполагаема дата: **Май 2002**

Soldier Of Fortune 2

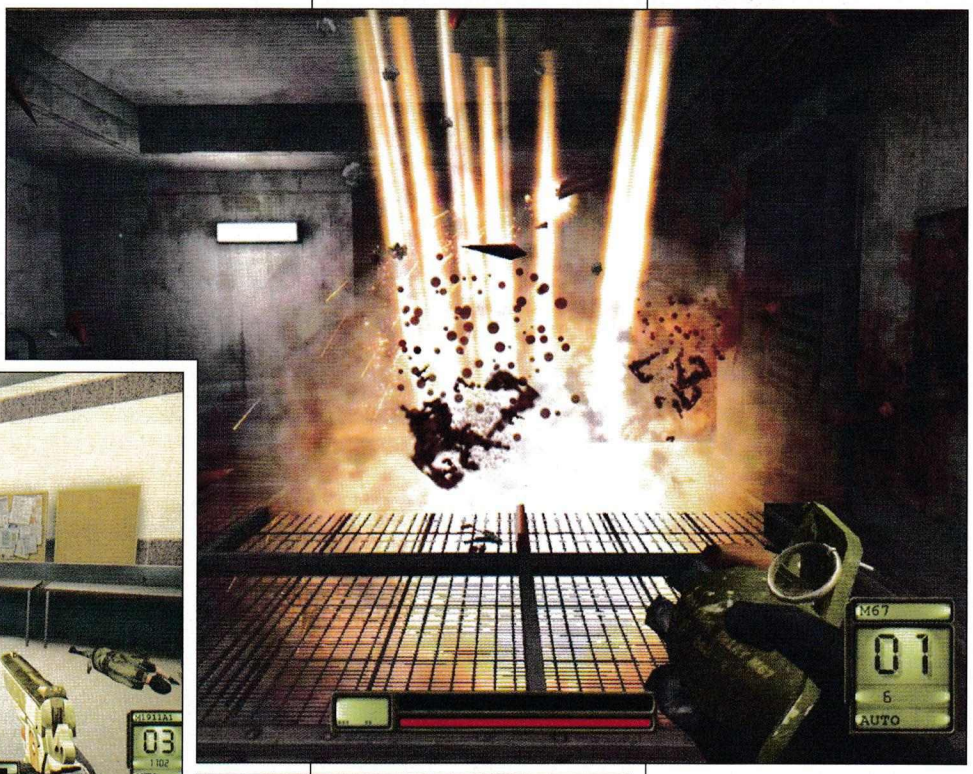
Когато излезе на пазара в началото на 2000-та година, първият Soldier of Fortune предизвика доста шум сред геймърската общност. Причината за това бе графичното насилие, предложено от играта. Много пуритани възроптаха, много магазини отказаха да продават играта, а някои държави дори официално я забраниха. Това по никакъв начин не попречи SoF да стане изключително популярна и продавана игра. Игра, крещяща за продължение.

И ето, две години по-късно Soldier of Fortune 2 е на хоризонта. И също, както първият ползваше модифициран Quake 2 енджин, сега втория ще ползва много подобрен Quake 3 енджин, допълнен с някои собствени разработки на пичовете от Raven. Може би най-значимата от тях е реднъринг-системата GHOUL2, представляваща вероятно най-съвършеният метод за локализиране на поражения засега. Няколко думи за GHOUL-а: Той е специална разработка на скелетна анимация за Quake 3 енджина, която ще бъде използвана, както в SOF2, така и в Jedi Outcast. Благодарение на нея персонажите ще могат да реагират и да изглеждат различно, в зависимост от това къде ги стреляте. В точката на удара ще се появяват рани, разкъсвания, дупки и прочие, така че винаги ще знаете къде сте уцелили дадена цел.

Всички персонажи ще имат по 36 зони на поражение, така при изстрел, да речем - в краката, противникът ви ще почне да подскача или да влачи ранения крайник, докато стрелба от упор в главата ще води до... всъщност мисля, че се сещате до какво.

Другото голямо предимство на GHOUL е възможността за отделяне на един обект от друг. В геймплея това означава, че ще можете с изстрел да изхвърлите оръжието от ръцете на противника, или дори да му отнесете слънчевите очила! В Jedi Outcast ще можете да изтръгвате оръжията от ръцете на враговете си, използвайки силата. Освен всички тези неща, използването на тази система в игрите означава още и откъснати ръце, крака, глави и прочие.

Една от най-сериозните забележки към предишната игра беше слабият изкуствен интелект на противниците. За втората част пичовете от Raven са запретнали ръкави да поправят тази слабост. Враговете ви вече ще могат да работя в екип, да ви засичат по движение или звук, да включват аларми, да търсят прикритие. Друга любопитна подробност е генераторът на случайни мисии, който (ако бъде добре реализиран) ще гарантира практически почти безкрайни възможности за преиграване. В най-общи линии той ще работи така - от нарочен екран играчът си избира определени опции, които да фигурират в мисията, а играта генерира карта с противници и мисии, които трябва да изпълните, на базата да тези зададени опции. Подобно нещо никога досега не е правено в 3D екшън и ако всичко стане както трябва, Raven ще постигнат една малка революция в жанра. Те дори предвиждат да включат опция за записване на генерираните карти, така че играчите да могат да си ги обменят по Интернет. Евала!



- Производител: **Raven Software**
- Разпространител: **LucasArts**
- Предполагаема дата: **Средата на 2002**

Jedi Outcast

Без съмнение една от най-очакваните игри за тази година е *Jedi Outcast* - третата игра на може би най-стилната и качествена екшън-поредица за всички времена - Dark Forces. Отново ще можем да се потопим в света Звездните Войни, влизайки в ролята на Кайл Катран - екс-имперският агент и настоящ бунтовник-джедай, в комплект със Силата, Славата и лазерната сабя.

Може би Lucas Arts най-сетне са излезли от дигиталното безумие, характеризиращо почти без изключения последните няколко години на тази компания. За разработка на третата част от серията те са наели не кой да е, а пичовете от Raven Software, които знаят как се правят подобни игри. Типично в стила на Raven, играта ще бъде базирана на модифициран Quake III engine, което означава много красота и функционалност.

Все още няма много информация относно историята в Jedi Outcast, но се знае, че действието се развива 8 години след събитията от *Jedi Knight: Mysteries of the Sith*, където Кайл успя да се пребори с изкушенията на тъмната страна на Силата. Кайл предава лазерната си сабя на Люк Скайуокър, решавайки никога повече да не прибягва до смъртоносните си умения. Но нова опасност се задава и той е принуден да се завърне от „пенсионирането" си.

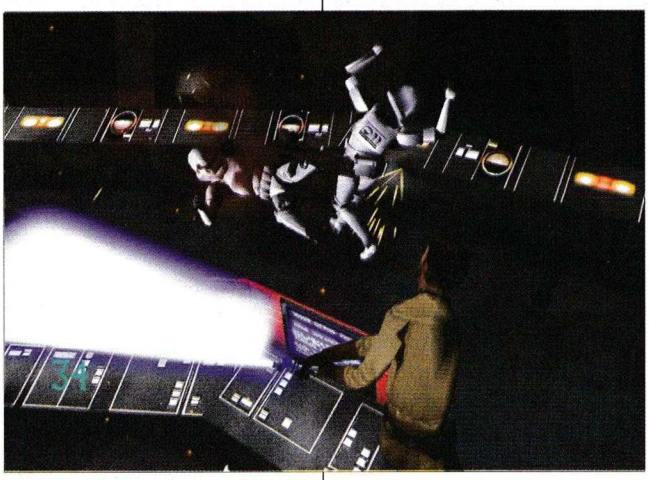
Доста познати персонажи ще намерят място в играта. Заедно с Кайл ще видим и неговия помощник Джан Орс. Почти е сигурно, че и Люк Скайуокър ще играе роля във фабулата. Задължителните Stormtrooper-и са налице, както и множество различни извънземни, част от които са познати от предишните игри. Естествено, в различните етапи на играта ще трябва да мерите сили и с имперските джедаи.

По предварителна информация се очаква играта да съдържа към двайсетина доста обширни мисии, обхващащи сцени както на закрито, така и под синьото (?!) небе. Феновете на Звездните Войни ще се радват да видят отново познатите ни от филмите места - небесния град Беспин, Нар Шада, джедайската академия на Явин 4 и др.

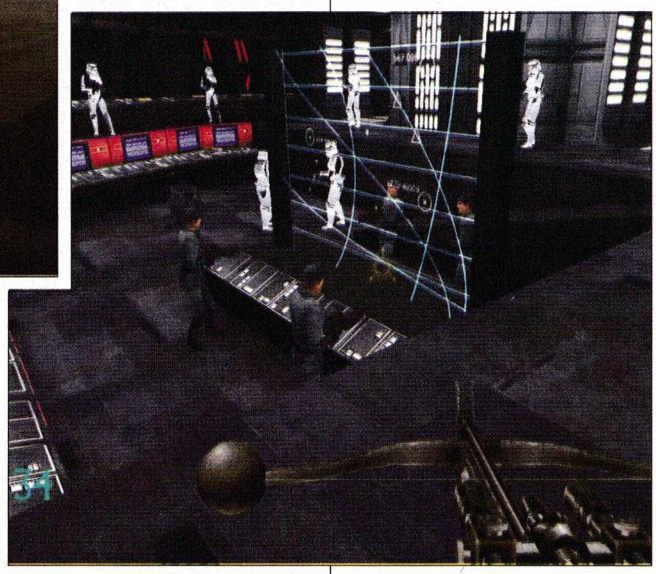
Един от аспектите в играта, предизвикващ най-голямо вълнение, е лазерната сабя. Raven работят над усъвършенствана система на сблъсък за битките с лазерна сабя, така че двубоите да бъдат много по-прецизни и автентични. Кайл ще може да извършва най-различни движения и удари със сабята, като дори ще може да отреже главата на противника. Подобно на Jedi Knight, и тук при включването на лазерния меч камерата ще преминава от първо към трето лице. За по-вълнте фенове се предвижда опция за водене на бой със сабята в първо лице.

Новост за поредицата е възможността за хвърляне на сабята - Кайл може да я хвърли срещу противник, след което тя се връща в ръцете му като бумеранг. Тази новост ще е полезна както при битките с противници, така и за решаването на някои загадки. Както си му е редът, със сабята ще можете да отблъсквате лазерните изстрели на враговете, като с течение на играта все повече ще можете да развивате това умение на Силата.

Стигнахме и до тях - познатите ни умения на Силата отново ще са



налице, но този път няма да можете да избирате кое умение да усвоите и развивате. Кайл ще трябва с течение на играта да възстанови способностите си (смесица от умения на Тъмната и Светлата страна на Силата), които е занемарил в продължение на години. Сред тях са възможността за бързо придвижване и висок скок, както и специални умения като Ударна Сила, с която можете да отблъсквате противниците си назад, и Привличаща Сила, с която можете да обезоръжавате противниците си или да ги притегляте към вас и вашата вярна дамаскиня.



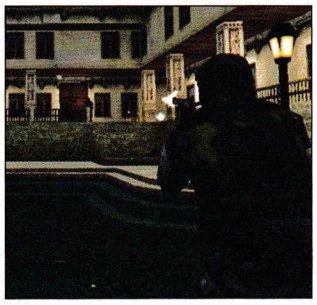
Освен лазерната сабя и Силата, Кайл ще има на свое разположение и богат арсенал от по-конвенционални (за света на Звездните Войни, естествено) оръжия - познати от предишните игри и нови такива. Стандартният лазерен пистолет и карабините на Щурмоваците са налице, както и арбалетът (на Чубака). От новите оръжия са известни зашеметяващата палка и Flechette, което е нещо като nailgun-а от Quake.

Както си му е редът, щом приключите със соловата кампания, ще можете да се пробвате в мултиплейър. Играта ще предлага различни режими на мрежова игра - със сигурност ще има Deathmatch и Capture the Flag, както и уникален дуел с лазерни саби. Предвидени са и ботове за онези от нас, които нямат добра връзка към Интернет или достъп до локална мрежа.

Има всички изгледи тази година да премине под знака на Звездните Войни. Очакванията са много високи както за Епизод II, така и за Jedi Outcast. Да се надяваме, че Лукас и компания този път ще си свършат добре работата. Знаем на какво са способни, остава да видим дали все още Силата е жива у тях.

- Производител: **Gearbox**
- Разпространител: **Sierra**
- Предполагаема дата: **Средата на 2002**

Counter Strike Condition Zero

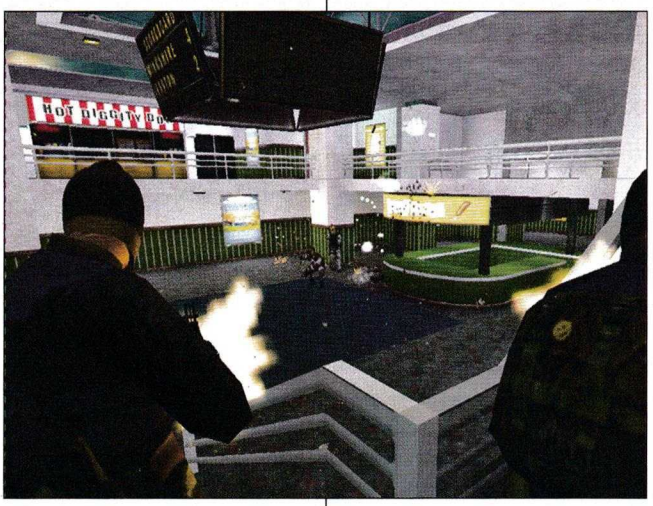


Едва ли има вече човек, който да не е чувал за „Кънтъра". Играта, която започна като една от многото модификации за *Half-Life* се превърна в безспорния цар на мрежовите игри. Това, което най-много липсва на „Кънтъра", са качествени ботове и солова кампания - за хората, които нямат добра връзка към Интернет, но все пак искат да се насладят на играта. Valve решиха да се вслушат в желанията на масите и запретнаха ръкави да дадат на играчите това, което те искат. Е, и да поспечелят някой долар, но това не е водещото в случая.

Разработката на следващия Counter-Strike е поверена на Gearbox Software - същия екип, който допълни вселената на Half-Life с великолепното продължение *Opposing Force* и не толкова великолепното *Blue Shift*. Едно е сигурно за тези пичове - те познават технологията на Half-Life до най-малките детайли, което би трябвало да им помогне при разработката на Condition Zero. Един любопитен факт - разработката на това заглавие бе започната от Rogue Entertainment, но след това бе предоставена на Gearbox, които от своя страна смениха почти всичко в играта, така че да бъде 100% съвместимо с текущата версия на *Counter-Strike*.

В основата си *Condition Zero* съдържа солова кампания, действието в която се развива из различни точки на света. Формулата е заимствана от оригинала - има две страни на конфликта, терористи и контратерористи, като всяка от тях си има собствени цели и задачи. Играта ще има 16 сценария, обединени в няколко по-крупни кампании, като играчите ще избират дали да вземат страната на едните или другите.

По решение на разработчиците Condition Zero няма да има опция за запис по време на мисиите - според тях мисиите не би трябвало да отнемат повече от 4-5 минути за минаването и записа само би убил динамиката и напрежението в играта. След всяка мисия ще следва автоматичен запис, така че няма да ви се налага да преиграваме мисии, които веднъж вече сте минали.



За разлика от оригиналния Counter-Strike, в CZ съекипниците и противниците ви ще бъдат управлявани от компютъра ботове. Поведението на ботовете до голяма степен ще бъде скриптирано, така че няма да се налага да ги водите за носа навсякъде - в повечето случаи те ще си знаят работата, като ще заемат най-подходящите в ситуацията позиции.

Подобно на оригинала, в Condition Zero ще има доста богат арсенал от оръжия. Много от любимите от „Кънтъра" пушкала ще намерят място в играта, но и доста нови ще бъдат добавени. Много от оръжията ще бъдат на разположение само на едната или другата страна, но всяка изпуснато или захвърлено оръжие може да бъде взето и използвано.

Естествено, мултиплеърът е много важна част от играта. Всички карти от соловите кампании ще бъдат достъпни за онези от вас, които умират (хехе) да се изправят срещу истински противници. От Valve обещават, че Condition Zero ще е напълно съвместима с текущата версия на Counter-Strike, но какво точно значи това, на този етап не е ясно. Най-вероятно познатите карти от CS ще могат да бъдат използвани в CZ.

Condition Zero ще бъде и първата официална игра, съдържаща специалната технология на Valve за предаване на звук по мрежа (тя бе включена в последните пачове за Counter-Strike). Ще бъдат добавени нови радио-команди, чрез които играчите да могат по-лесно да координират действията си. Очаква се да има опция за кооперативна игра, като при липса на достатъчно играчи празните места ще бъдат заемани от ботове. Освен това се говори и за включването на "high-definition pack", подобен на този от Blue Shift, което означава по-добро качество на моделите и скиновете на играчите и оръжията. Най-вероятно, както стана и с Blue Shift, този "high-definition pack" няма да може да се използва с оригиналния Counter-Strike.

Все още не са ясни всички подробности около тази игра и как ще стои тя срещу очакваните конкурентни заглавия, но едно е ясно със сигурност - Condition Zero ще бъде Counter Strike на стероиди. Тази игра ще предлага всичко, което един почитател на „Кънтъра" може да иска - тонове нови карти, нови оръжия, подобрена графика, усъвършенствани ботове и не на последно място - възможност за самостоятелна игра. Condition Zero се очаква през първия месец на пролетта, така че пригответе дефюзъра - бомбата вече е заложена.

- Производител: **Elixir Studios**
- Разпространител: **Eidos Interactive**
- Предполагаема дата: **Средата на 2002**

Republic

Когато Съветския Съюз се разпада, местните лидери на бившите съветски републики повеждат борба за контрол над малките държави.Republic пресъздава до най-дребните детайли съдбата на една такава република: измислената Новистрана. Вие управлявате една от 16-те фракции, стремящи се към властта в републиката. Започвате с един много верен поддръжник и мизерна тайна щаб-квартира в още по-мизерно индустриално градче.

В повечето стратегии основната идея в играта се върти около изграждането и правилното използване на армии и оръжия, като целта е да прегазиш противника с огнева/магическа мощ. В Republica няма нищо подобно и именно по тази причина това заглавие изглежда свежо и обещаващо. В него фокусът за хората. Те са най-значимият ви ресурс и единственият път към победата е създаване на могъща сфера на влияние сред народа, стъпка по стъпка, човек по човек.

Игралното население на Новистрана е 1 милион уникални души, всеки със своите убеждения, ценности, работа, ангажименти и лични отношения. Някои от тези хора са от изключителна важност за вашите мераци към властта - те са успели бизнесмени, видни свещеници, популярни личности от медиите или влиятелни военни. Да откриете тези хора, да ги привлечете на ваша страна или да ги отстраните от пътя, ако изповядват чужда кауза - това са вашите приоритети.

Republica е доста амбициозна игра, уникална в много отношения. Едно от тях е графичният енджин. Новистрана има към 50 града - от полу-порутени индустриални селища до царствената столица. Всеки град е уникален и е рендван до най-малкото си храстче. Можете да наблюдавате ежедневието на жителите на градовете си - как ходят на работа, как се занимават със задълженията си и др. Лицата на всичките един милион души са уникални, благодарение на специална система за смесване на лицеви изображения. В графично отношение можете да гледате града си от птичи поглед или да приближите камерата дотолкова, че да се вгледате в горящото пламъче на някой човечец, палещ цигарата си.

Друг уникален аспект на Republica е динамичната социална система. Хората от Новистрана разговарят помежду си, както си е нормално. Някой виден ваш привърженик може да убеди известен журналист да прозре мъдростта във вашите действия, стига неговите ценности и убеждения да са сходни и убеждаващия да е достатъчно убедителен. Ако неговите убеждения не са чак толкова сходни с тези на „обработвания", вашият поддръжник може да предложи малко парично „дарение", с което да подкрепи доводите си. Още ли не е убеден във вашата правота? Ако решите можете да му пратите някоя мутра да го доубеди с каучукова палка или метален бокс. Използвайки тези и други тактики, много скоро ще бъдете обградени от верни поддръжници, готови на всичко, за да ви издигнат на власт. Не забравяйте обаче, че останалите групировки правят същото като вас. Ключови хора от вашата организация могат да бъдат подкупени или дори убити от конкуренцията. Никой не е казал, че взимането на властта е лесно.

Като потенциален ръководител на Новистрана ще трябва правилно да боравите с трите основни „ресурса" (след населението) в играта. „Силата" измерва военната ви мощ, „Парите" показват финансовата ви мощ, а „Влиянието" е индикатор за въздействието ви над масите. Доста ще е трудно да имате едно без да рискувате друго - чрез въвеждане на политика, която да радва заможните, ще си осигурите добър финансов гръб и богати поддръжници, но това ще бъде за сметка на по-нисшите социални слоеве, които от своя страна са вашата жива сила.

Republica обещава да бъде едно уникално игрално преживяване, така че стискайте палци нещо да не се обърка по пътя.

- Производител: **Barking Dog Studios**
- Разпространител: **Crave**
- Предполагаема дата: **Средата на 2002**

Global Ops

Ето и другия голям претендент за короната на Counter-Strike-а. Представете си *Counter-Strike* и *Team Fortress* събрани в едно. Звучи интригуващо, нали? Така мислят и пичовете от Barking Dog Studios, разработващи *Global Operations* - отборен екшън, обещаващ интересен прочит на познатата ни и обичана тема „добри срещу лоши".

Като цяло концепцията е много проста - отборите се изправят един срещу друг, като всеки има задача да изпълни или предотврати изпълнението на определени мисийки. Единият отбор има определено време да изпълни целите си и ако не успее, другият печели. Звучи ви познато? Ами естествено - Barking Dog са част от хората, работили над последните версии на Counter-Strike!

Играчите ще имат избор между седем игрални класа като Снайперист, Командос, Медик и т.н. Всеки един от класовете притежава минимални умения във всички необходими области, но е ненадминат в майсторството си с точно определени оръжия и екипировка. По този начин всеки клас е ценен за отбора по свой собствен начин. Всеки един клас може да стреля със снайпер, но на Снайпериста ръката е най-спокойна и мерникът - най-точен. Един от класовете - Разузнавачът - въобще не участва в битките. Неговата задача е да следи действията на екипа си и да ги насочва и координира чрез радио връзка.

Global Ops е замислена основно като мултиплеър игра, но ще съдържа и солова кампания с ботове за съекипници и противници (подобно на Condition Zero). Играта е базирана на LithTech 2.5 енджина на Monolith, който макар и да не е най-добрият на пазара, е доказал превъзходните си качества и възможности.

С над 32 оръжия, нов и увлекателен геймплей и по-добра графика от Counter-Strike, Global Ops има потенциала да стане новата масова мания на геймърите по цял свят.

- Производител: **Bethesda Softworks**
- Разпространител: **Bethesda Softworks**
- Предполагаема дата: **Април 2002**

Morrorwind

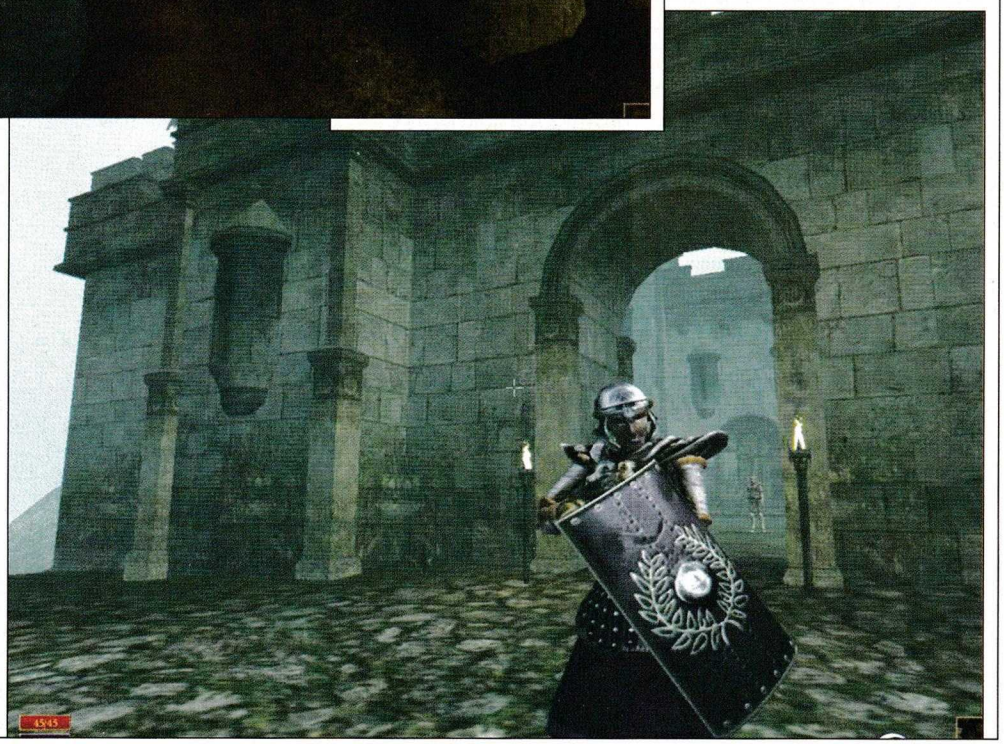
Много малко остана до излизането на *Morrowind*, третото заглавие от поредицата на Bethesda Softworks' *The Elder Scroll* (TES). Действието в играта се развива 20 години след събитията от *Daggerfall*, великолепният и изключително бъгав предшественик на Morrowind (известен още като Buggerfall). Една от най-характерните особености на поредицата бе възможността играчите да изоставят основната сюжетна линия и да се впуснат в изследване в огромния игрален свят. Макар че тази свобода ще бъде запазена, събитията в Morrowind ще бъдат ограничени в по-малка, но неизмерно по-детайлна и изпипана вселена. Нека определението „по-малка" не ви заблуждава - игралният свят в Morrowind ще отстъпва по размери само на предшествениците си. Всъщност по-малкият игрален свят ще бъде компенсиран от фантастичната графика, предлагаща изумителна детайлност и невиждано досега в ролева игра великолепие.

Близо тридесет селища и градове ще бъдат пръснати из околния свят. Архитектурата на всяко населено място ще отразява самобитността на обитаващия го клан или раса - от замъци и средновековни къщи до странни фантастични кули и подобни на бърлоги обиталища. Стаите във всички тези постройки ще имат собствено обзавеждане, което играчите ще могат да манипулират - да взимат книги от рафтовете, да разглеждат съдините в кухнята, да разместват мебелировката и т.н.

В стремежа си да създадат максимално реалистичен свят, пичовете от Bethesda са наблегнали доста и на атмосферните промени. Движение и промяна на облаците, смяна на слънцето с двете луни, пясъчни бури - всичко това го има в Morrowind, при това не само в козметичен аспект. Времето е в основата на игралната фабула - мистериозен отровен облак се носи от Дагот Ур - централният вулкан на Варденфел. Този облак, известен като Чумата, превръща всички създания, до които се докосне, в ужасяващи чудовища. Как може да бъде спрян?

Варфендел е населен от 10 раси, сред които са обособени 5 клана, представляващи трите основни култури - номадите от пустошта, имперските граждани и елфските родове. Както можете да се досетите, между тези култури често има конфликти и играчът в общи линии винаги ще е по-средата. Отношението на всеки персонаж, който срещнете и с когото разговаряте, ще се определя от вашите действия или думи. В зависимост от поведението ви постепенно ще си изграждате репутация, която ще ви предхожда. Както и в Daggerfall, репутацията ви ще играе огромна роля за развитието на играта, така че ще трябва да преценявате постъпките си.

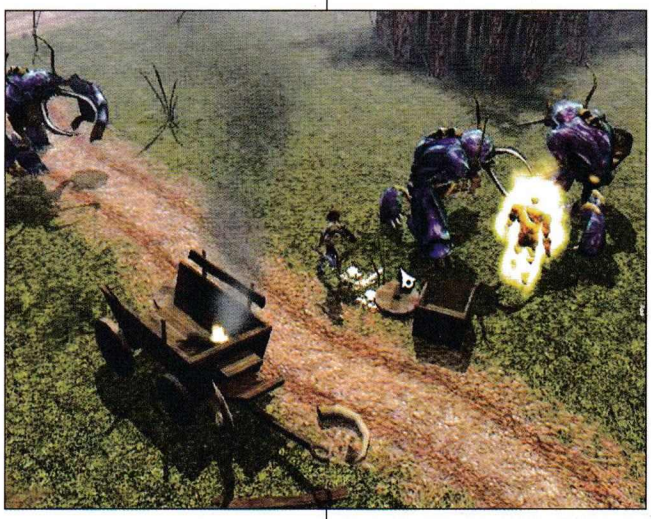
Към Morrowind ще върви и т.нар. TES Construction Set, с който ще могат да бъдат създавани и включвани в играта множество добавки като нови оръжия, класове, допълнителни местности и т.н.



- Производител: **BioWare**
- Разпространител: **Infogrames**
- Предполагаема дата: **Юни 2002**

Neverwinter Nights

След много чакане и след много перипетии най-сетне краят му се вижда - световната премиера на Neverwinter Nights официално бе обявена за началото на Юни. Като се има предвид, че едва допреди месец се обсъждаше дали играта въобще ще види бял свят, самото обявяване на датата на излизане на играта бе посрещната с огромна радост от ролевата общност. Всички почитатели на жанра трябва да

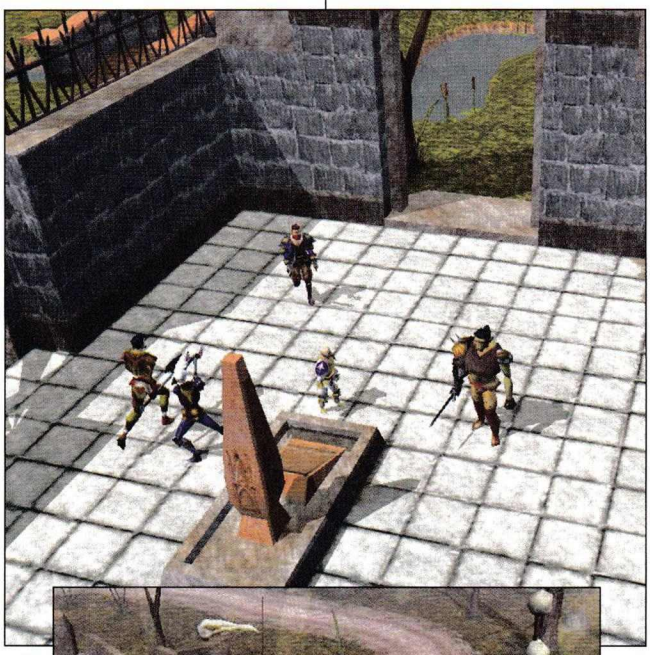


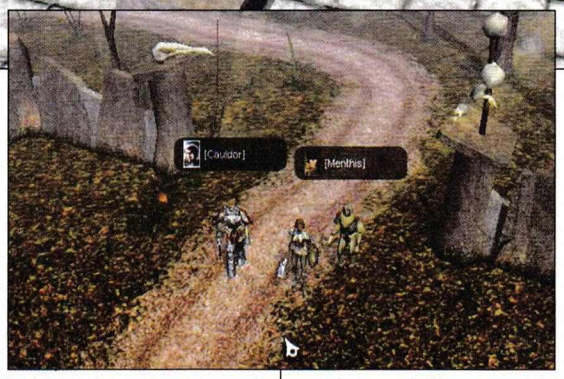
благодарят на BioWare за упоритостта, на Infogrames за далновидността и на Interplay за професионализма, защото иначе тази игра нямаше да види бял свят в близките години (ако въобще се появеше), а близкото бъдеще на трите компании щеше да мине под знака на Темида.

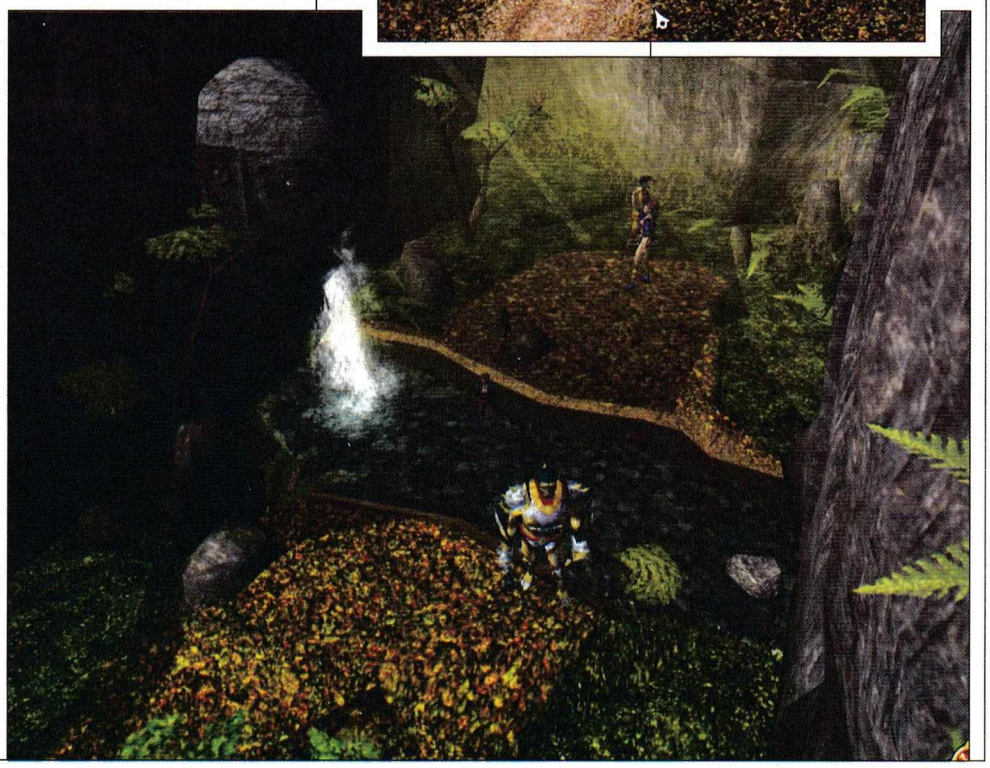
Слава богу нещата се оправиха, Infogrames се съгласиха да разпространяват играта, а Interplay решиха да не претендират за права (срещу процентче). Както и да е, най-важното е, че само няколко месеца ни делят от може би най-голямото събитие в компютърните ролеви игри за последните години.

Тук искам да направя едно уточнение. Доста хора не са наясно с това какво точно ще бъде Neverwinter Nights. Макар и замислена като игра със сериозна мултиплеър орентация, NWN не е масова он-лайн игра. Тя ще има соло-ва кампания, като от BioWare обещават над 100 часа геймплей само в нея. Към играта ще върви и изключително мощен редактор, с който всеки в рамките на няколко часа ще може да си направи карта, да разположи гадините, да обвърже всичко това с история и да си направи собствено приключение. Всяко отделно приключение си е собствен модул, който може да се зарежда както в солова игра, така и при мрежово бъскане. Предвижда се възможност за връзка между отделните модули, като по този начин може да се създаде огромен свят.

Играта ще може да поддържа до 64 играчи, всеки управляващ свой собствен персонаж. Вярна на 3-тата ревизия правила на D&D, NWN ще предлага избор измежду 7 раси и 12 класа, като играчите ще имат почти пълна свобода в създаването на персонажа си - от уменията и показателите до цвета лицето и цвета на косата му. Вселената на Forgotten Realms никога не е изглеждала толкова добре досега - впечатляваща триизмерна графика, невероятно детайлни модели, жива и дишаща природа, фантастични светлинни и специални ефекти.





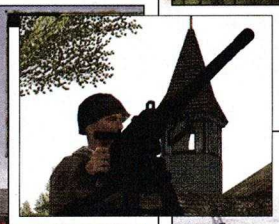


- Производител: **Digital Illusions**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Предполагаема дата: **Април 2002**

Battlefield 1942

Поредният екшън за Втората световна война? Не съвсем. *Battlefield 1942* се разработва от Digital Illusions - хората, създали недооценената игра *Codename: Eagle*. За тези от вас, които не са чули нищо за *Codename: Eagle*, това според фанатичните й почитатели е може би най-увлекателната мултиплейър игра, излизала някога, в което има известна доза истина. Ако пичовете от Digital Illusions успеят да влеят в новото си заглавие и половината от магията на предната си творба, има вероятност доста хора да се потопят в една нова мултиплейър мания, нямаща нищо общо с Counter-Strike. *Battlefield 1942* е first-person тактическа игра, действието в която се развива във времето на Втората Световна Война. В основата й лежи отборното начало, но не в извратения му вид, масово практикуван в компютърните зали от псевдо-феновете на „Кънтъра" (за непосветените в жаргона, това е галеното име на Counter-Strike). В Battlefield 1942 играчите ще избират измежду 6 различни класа, всеки със своите силни и слаби страни, умения и способности, но за разлика от всички други подобни заглавия (с изключение на Tribes и Renegade), пичовете от Digital Illusions са добавили още една екстра - възможността за използване на военни машини и установки. Принципът е много прост - щом го виждаш на екрана, значи можеш да го ползваш, а щом можеш да го ползваш, значи може да бъде взривено. Идеята на разработчиците е доста амбициозна - играчите ще имат на разположение над 14 различни машини, в това число танкове, бойни самолети, бомбардировачи, противовъздушни установки, дори подводници и самолетоносачи!

Един от основните козове на играта се крие във факта, че всичко, ама абсолютно всичко в нея ще бъде „взривяемо" или иначе казано - унищожимо. Битката може да започне в близост до малък град, сред открито поле и разпръснати дървета, но след артилерийския бараж и танковите сражения теренът ще прилича на неравна пустош, покрита с ламарини, трупове и димящи кратери. Да, ако танк стреля по сграда тя ще понася поражения и евентуално ще се срути. Знам, че доста заглавия обещават подобна интерактивност и (естествено) не изпълняват обещаното, но това не значи, че не е дошло време някой да го направи.



Малко са дизайнерите, които дори си помислят да обединят в едно геймплей от тип на Medal of Honor с този на IL-2 Sturmovik или друг боен симулатор. В Battlefield 1942, докато битките се водят из окопите, заобикалящите ви другари по оръжие ще бъдат рендвани с над 4000 полигона. Същите войници, гледани от кабината на прелитащия над бойното поле P34, ще бъдат изобразени с не повече от 100 полигона. Аналогично теренът се опростява с увеличаване на разстоянието - колкото по-надалеч гледате, толкова по-малко подробности от него ще виждате. Използваната от пичовете от Digital Illusions технология, наречена „ROAM" (Real-Time Optimally Adaptive Meshes) ще гарантира (поне според тях) максимално ефектен и плавен геймплей на максимален спектър от компютърни конфигурации.

Соловата част на играта ще се състои от четири кампании. Играчът започва като обикновен пехотинец и с всяка следваща победа и успешно изпълнена задача ще получава допълнителни отговорности и задължения. Много скоро той ще предвожда малък отряд от бойци (ботове), като с напредване на кампанията постепенно ще поеме ръководството на цели операции, решавайки дали и кога да започне артилерийски обстрел на целта, какви видове поддържаща техника ще имат на разположение войските ви и др.

Но, както можете да заключите от всичко казано досега, мултиплеърът е душата на това заглавие. До 64 играчи могат да играят на един сървър, по 32 от всяка страна. Отборната игра ще бъде разковничето на успеха. По-големите машини ще предполагат общи усилия на няколко играчи за ефективното им управление и използване. Огромните бойни кораби например могат да нанасят потресаващи поражения при добро сработване на екипажите си от четирима души:

капитан и трима стрелци на различните палуби. Мащабите на битките изглаждат направо смразяващи: тонове играчи, тонове техника, битки по вода, въздух и земя. Дано само всичко това не излезе поредния посредствен напън от страна на свръхамбициозен разработчик. Но фактът, че Electronic Arts са се заинтригували от Battlefield 1942 ми подсказва, че няма да е така - EA не хвърлят пари на вятъра, за разлика от повечето други разпространители.

- Производител: **Legend Entertainment**
- Разпространител: **Inforgrames**
- Предполагаема дата: Краят на **2002**

Unreal 2

По дух Unreal 2 е истински наследник на излезлия през 1998 Unreal - играта, която накара всички да ахкат и охкат във възхита от графика, звук, геймплей и всичко останало. За разлика от ориентирания към мултиплеъра Unreal Tournament, фокусът на Unreal 2 е в single-player-а. Unreal 2 ще е изграден около една изключително силна история, вплетена в доста амбициозна кампания.

Въпреки, че действието се развива в игралната вселена на Unreal, историята ще е съвсем независима от първата и ще протича в съвсем друга галактика. Играчът влиза в ролята на космически шериф, чиято задача е да патрулира в отдалечен участък от галактиката. Той е командир на космическия кораб Атлантида и екипаж от 3-ма души - пилотът Не'Бан, инженерът Айзък и разузнавачката Аида (тя е едрогърдата кака от скрийншотовете). Поинтересното в случая е, че вие - в ролята на командир на кораба - ще можете да разговаряте с екипажа си, да ги питате (а защо не и пипате ;-) за съвети и допълнителна информация по важни въпроси и т.н.

Всичко започва със сигнал за похищение, изпратен от близка колония, а нататък нещата се завъртат около артефакти на извънземна цивилизация, които трябва да намерите. Намирайки ги и складирайки ги на кораба си с помощта на екипажа ще съумеете да разкриете мощта им и да ги използвате.

Играта ще има 13 мисии, разбити на 30 нива, като поле на действието ще бъдат седем различни свята, самите мисии ще се развиват, както на открито, така и на закрито. Освен чрез брифинга преди всяко ниво, историята в играта ще се разказва и посредством скриптирани сцени, анимации и множество диалози между различните персонажи. За закоравелите фенове на екшъна е предвидена специална опция за прескачане на празните приказки и преминаване по същество - тичане и стрелба.

Един интересен факт: от оригиналните създания от първия Unreal се завръща само едно - емблематичния Skaarj. Ще има общо шест различни извънземни раси, представени чрез 24 противници, сред които ще има и човешки наемници и войници, както и няколко киборга. Тъй като съществената информация за играта все още е оскъдна, нещото, което най-много изпъква на този етап, е графиката. Както сами виждате, Unreal 2 изглежда меко казано добре. Тя се разработва на базата на новия Unreal Warfare енджин и някои от чисто техническите й показатели звучат внушително: всички персонажи ще бъдат облечени с 10 пъти повече полигони, отколкото тези от Unreal Tournament, а система за изобразяване на околната среда ще позволява до 100 пъти повече полигони в сравнение с Unreal Tournament. Скелетната анимация ще е в основата на невероятно плавните и естествени движения на персонажите.

За разлика от първия Unreal, разработчиците имат много по-сериозни планове за мултиплеъра на втората част. Освен стандартните Deathmatch и Capture the Flag, пичовете от Legend са замислили нов специален режим на игра - т.нар. "Разширен Мултиплеър". В него вие ще избирате между една от трите раси (Пехотинец, Наемник и Скаардж) и един от трите класа: Войник, Технолог и Шпионин, всеки с различни умения и ще трябва да се борите за контрол над различни области, чието завладяване носи нови технологии, които можете да добавите към базата си. Тези технологии са силови генератори, статични ракетни установки, ремонтни роботи и разни други.

Малко преди редакционното приключване на броя разбрахме, че играта е забавена с 6 месеца и се очаква да излезе към края на годината. Заедно с това научихме и нещо много хубаво - Unreal Tournament 2 върви по график и вероятно ще се появи някъде към края на лятото.

- Производител: **Relic Entertainment**
- Разпространител: **Microsoft**
- Предполагаема дата: **Септември 2002**

Impossible Creatures

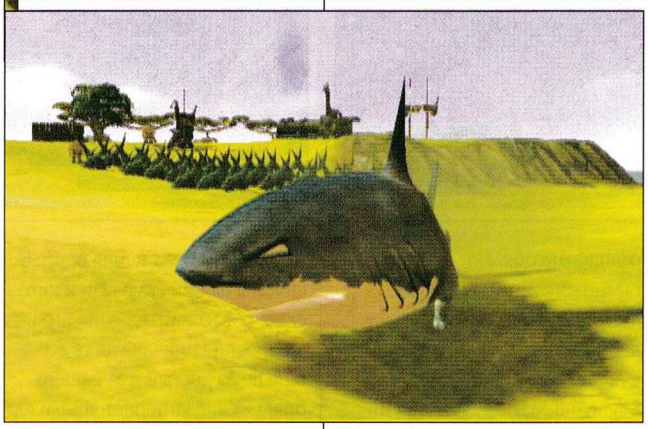
Без съмнение една от най-странните игри, очаквани през тази година, е Impossible Creatures на Relic Entertainment. Играта, която преди това носеше странното име Sigma: The Adventures of Rex Chance, започва да придобива все по-завършен вид и все по-видни са плодовете от труда на Алекс Гардън и компания. Новото заглавие на създателите на Homeworld ще даде възможност на играчите да манипулират генетичния код на животни и насекоми, създавайки своя армия от мутанти, всеки от които със своите силни и слаби страни.

Алекс Гардън казва за игрите на Relic, че те винаги имат "един РЕВОЛЮЦИОНЕН и множество ЕВОЛЮЦИОННИ елементи". В Homeworld революционният момент беше 3D камерата, която обра овациите на цялата игрална индустрия. Революционният елемент в Impossible Creatures е възможността за създаване на собствени видове единици.

Историята на играта проследява действията на авантюриста Рекс Ченс, който получава бележка от своя отдавна изчезнал баща, занимавал се с генетични опити върху животни заедно с доктор Ъптън Джулиъс. Ченс отлита към малък остров близо до бреговете на Южна Америка, за да търси баща си и когато пристига там, го посреща глутница саблезъби тигро-скорпиони. Ченс едва успява да се измъкне, благодарение на красива помощничка, и разбира какво в действителност става на острова.

Геймплеят ще е доста стандартен за стратегическия жанр - ще събирате два ресурса, въглища и електричество, чрез които ще строите сгради и в последствие - създавате единици.

Ще има 5 нива на технологично развитие и постепенно, с разкриването им, ще можете да създавате все по-могъщи и ужасяващи създания. Друг аспект на играта, който напоследък стана почти стандарт в 3D стратегиите, е тримерната камера с пълна свобода на движението. Ще можете да я въртите във всички посоки, да я приближавате и отдалечавате и т.н.



В соловата кампания ще създавате мутантите си на базата на животинките, които намирате из острова. След като построите необходимите сгради и съберете достатъчно ресурси, ще можете да започнете производството на създанията. Управлението на единиците ви е съвсем стандартно - маркирате си създанията и с мишката им казвате къде да отидат, какво да направят или кого да атакуват. В играта ще има и усъвършенствана система за маркери (waypoints) и задаване на последователни задачи, така че вашите създания да се оправят самички, докато вие следите делата в други области на картата. Няма да има ограничения на броя команди, които да зададете или броят маркери, които да разположите.

Една от интересните опции в играта е възможността за битка срещу компютъра. Ще можете да създадете свои собствени армии от мутантчета или пък да си изберете една от шестте предварително създадени армии, всяка със специфични предимства и недостатъци. Въпреки, че във войската си ще можете да използвате само 9 различни единици, като цяло в играта има "над 30 000 ефективни комбинации от същества".

Определено най-интересната част в играта е самото създаване на единиците ви. Ще имате достъп до всички единици, които можете да използвате и ще можете да ги комбинирате по множество различни начини, всеки носещ някакво предимство и/или недостатък на финалната версия на хайванчето.

Например ако вземете опашка и тяло от бяла акула и към тях добавите глава и крака от орел, така направеното създание ще има способността да плува и ще има мощна атака с клюна и краката. Ако обаче използвате главата на акула и тялото и опашката на орел, създанието ви няма да може да плува, но за сметка на това ще може да лети и ще има невероятно мощна атака със зъби.

След като създадете гадина, от чиито умения и способности сте доволни, можете да я запишете и когато ви потрябва да я използвате. И макар че едва ли ще искате да запазвате всяка комбинация, която направите, хубаво е честичко да записвате, тъй като с хилядите възможни комбинации може лесно можете да се удавите в информация.

Ето и някои от животните, с които ще можете да работите: мравка, армадильо, богомолка, скорпион, бяла акула, комодски варан, орел, пираня, лешояд, хипопотам, тигър, лъв, рак, косатка. Само си помислете какви комбинации можете да направите с тези животнки.

В допълнение към създанията, които ще бъдат налице с излизането на играта, Relic обещавата да пускат по Интерент една нова гадина всеки месец. Планирано е и пускането на мощен редактор към играта, който да даде в ръцете на талантливите геймъри възможност за доразвиване и обогатяване на Impossible Creatures.

Според Алекс Гардън играта е практически завършена, но сега остава най-деликтаната част - балансът на различните комбинации. А при наличието на хиляди такива, това е и доста времеемка и нелека работа.

- Производител: **Westwood**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Предполагаема дата: **Краят на 2002**

C&C Generals

Само преди броени дни бе анонсирана най-новата игра на Westwood - Command&Conquer: Generals. Тя ще бъде стратегия в реално време в духа на C&C и ще бъде вторият опит на компанията в областта на 3D стратегиите. Ще използва силно модифициран енджин на Renegade и както ще видите от скрийншотовете, изглежда доста добре. Единственото, което се знае на този етап за това заглавие е, че върху него се работи още от средата на 2000-та година. Очаква се играта да бъде готова към края на годината. Ето една малко любопитна информация - според авторите й, тя ще струва на издателя Electronic Arts някъде около 10-12 милиона долара.

С това приключваме нашият обзор. Тук искам да направя няколко уточнения. Някои от вас ще се питат къде са Quake 4, Doom 3, Team Fortress 2, Half-Life 2 и др. Няма ги, защото все още не са официално обявени и предполагаемите им дати на излизане са след 2003-та година. Част от супер-игрите за тази година са и Unreal Tournament 2, Heroes of Might and Magic 4, Warcraft III, но за тях има достатъчно информация в този и предишния брой. В списъка не сме включили и нито една от масовите он-лайн игри, по простата причина че те все още не са достъпни за нашего брата - с тия Интернет-връзки една поща не можеш да изтеглиш като хората, камо ли да играеш он-лаин. Иначе сред тях трябва да се отбележат Sims Online, Shadowbane, Horizons и естествено Worlds of Warcraft и Star Wars Galaxies, които обаче ще излязат най-рано 2003 година.

компютърен клуб

МАСКАТА

80
стотинки на час

- 50 компютъра
- Pentium III 667Mhz
- 128MB Ram
- GeForce 2 32MB
- 19 CTX монитори
- уютна атмосфера
- кафе-бар
- най-новите игри

ул. "" Д-р Стефан Сарафов" No 24 , тел. 953-41-29 , GSM: 087/ 23-80-45

- Производител: **New World Computing**
- Разпространител: **3DO**
- Интернет: **www.3do.com**
- Очаквания: **Огромни**
- Дата на излизане: **Април 2002г.**
- Жанр: **Походова стратегия**

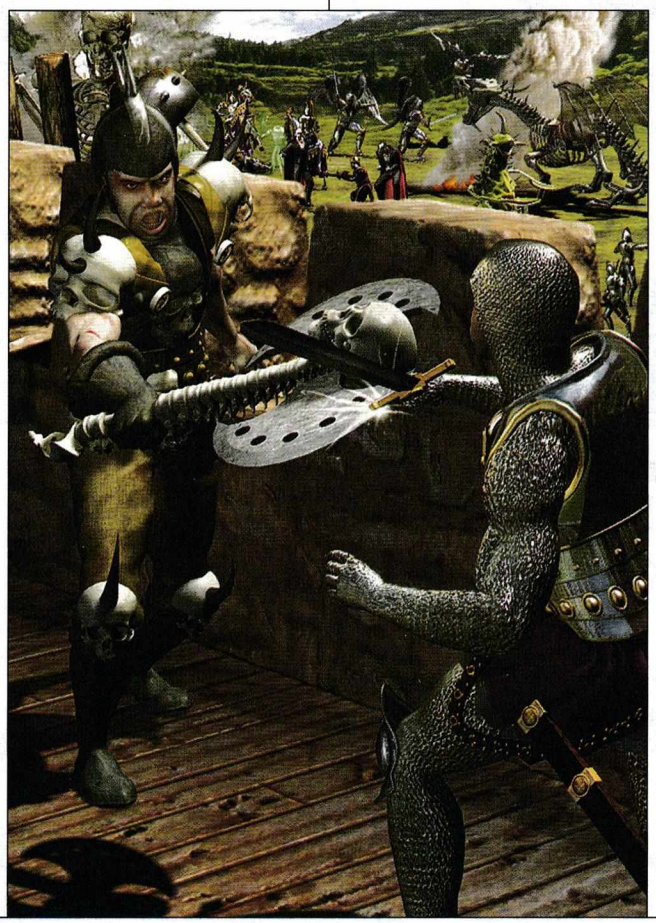
Автор: uRKO

Heroes of Might&Magic IV

Една от най-добрите игри се задава на хоризонта. Изцяло на български език!

Не е лесно да се създаде съвършена игра. Като погледнем настоящето и се върнем назад във времето ще установим, че можем да изброим вечните игри на пръстите на двете си ръце. Шах, табла, няколко класически игри с карти, дама... Май почнаха да свършват. Опитът показва, че за да се създаде игра, която да устои на проверката на времето са нужни векове, дори хилядолетия тестове и усъвършенстване. Всяка една от гореспоменатите игри се е променяла с времето за да стигне до перфектния си вид. На фона на казаното дотук става ясно, че за идеална компютърна игра и дума не може да става.

Все пак през последното десетилетие една походова стратегия малко по-малко изпъкваше над останалите, а и този жанр в компютърните игри се явява като пряк наследник на споменатите по-горе настолни забавления. Стартирала под заглавието Kings Bounty, превърнала се по-късно във Heroes of Might&Magic, преминала през втората и третата част на фамозната



серия, за да стигне днес до най-новото си превъплъщение - Heroes of Might&Magic IV, на което съвсем скоро всички почитатели на поредицата ще имат щастието да се насладят. Може би това е компютърното заглавие, доближаващо се максимално до определението *"вечна игра"*, тъй като в днешно време - при стандартите, наложени във високотехнологичното ни настояще - период от пет-десет години си е цяла вечност. Да не говорим, че както са тръгнали нещата HMM ще продължи да властва и да занимава умовете ни още дълго време, а какво крие по-далечното бъдеще за тази безпрецедентна игра не се наемам да гадая.

Едва ли е тайна коя е магията, държаща ни в плен на HMM, а именно - агресивното предизвикателство към мисленето ни. Heroes of Might&Magic е гимнастика за ума. Никак не е лесно едновременно да се управляват ресурси, армии, строежи, да се мисли за развитието ходове напред и да се преценява как да се изстиска максимална полза... За стотиците хитринки и нестанда-

ртни възможности за отиграване (в това число и при битките), разкриващи се пред добрите играчи едва след задълбочено запознаване с най-дребните тънкости и подробности дори не мисля да отварям дума. Това прави Heroes многократно преиграуема, и именно то кара играчите да се впуснат в света на виртуалните битки и то не само когато на пътя на победата са застанали компютърните опоненти, а и волята и интелектът на други представители на вида *хомо сапиенс*.

Това обаче са все неща, които, така или иначе, всеки от запалените почитатели знае и няма нужда да се спираме вече на тях.

Какво ще ни донесе новото продължение на култовата поредица, накъде ще кривнат създателите - дали към ролевите игри, дали ще има елементи от класическите реалновремеви стратегии, и какъв изобщо ще е новият облик на любимата игра - ето това бяха въпросите, които най-често си задавахме по време на дългото чакане. Тук-таме проблясваше по някоя оскъдна информацийка, но тъмнината около основното продължаваше да обгръща бъдещото заглавие.

Сега, броени седмици преди завършването на играта и пускането

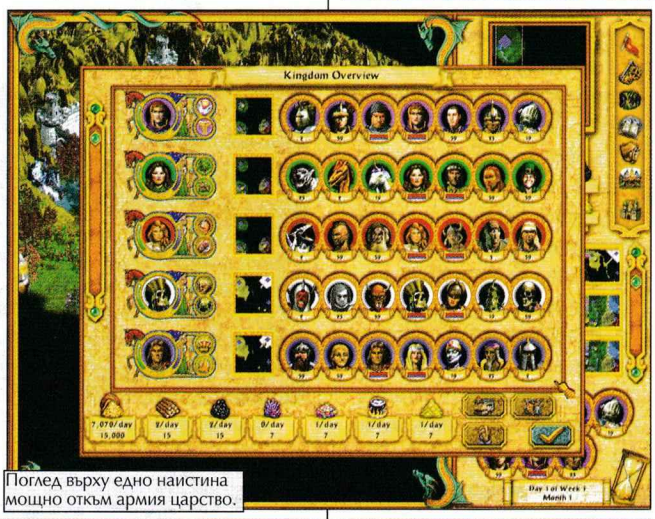
на следващия ден нямате единица на това място, отгоре пада мъгла и вие виждате какви неща са разположени там, без обаче да можете да разберете дали има някакви динамични промени, т.е. дали има движение.

Отново ще можете да движите максимум осем отделни армии като всяка от тях има точно по седем слота, в които вие избирате дали да поставите герои или същества.

ГРАДОВЕ

За тях в миналите статии бе казано предостатъчно, затова сега ще сме пределно кратки.

Както виждате стрелците в замъка са заели доста изгодни позиции. Превземането на замък в Heroes IV се очертава да бъде доста трудна задача.



Поглед върху едно наистина мощно откъм армия царство.

HEROES IV	HEROES III	МАГИЧЕСКА ШКОЛА	МАГИЧЕСКИ ГИЛДИИ	ЕДИНИЦИ 4-ТО НИВО
Academy	Tower	Order	Life/Death	Titan/Dragon Golem
Haven	Castle	Life	Order/Nature	Angel/Champion
Preserve	Rampart & Conflux	Nature	Chaos/Life	Phoenix/Fearie Dragon
Asylum	Dungeon & Fortress	Chaos	Death/Nature	Black Dragon/Hydra
Necropolis	Necropolis & Inferno	Death	Order/Chaos	Devil/Bone Dragon
Stronghold	Stronghold	—	—	Behemot/Thinderbird

й на пазара, проблясъците еволюираха в мощни прожекторни светлини и на сцената най-после застана един почти завършен бета-продукт, разкриващ огромна част от прелестта на това, с което ни предстои да се сблъскаме.

И така - дойде времето да започнем и с разконспирирането й:

Heroes IV ще предлага 6 кампании, както и 24 отделни сценария, равняващи се на около 140 часа геймплей. Предвиден е и редактор на карти, като засега не е известно дали ще можем да ползваме услугите на *случаен генератор на карти*. Заедно с това в Heroes IV са намерили място над 60 същества, а структурите разхвърляни из картите са над 300.

Системата на скаутване на картата е съвсем нова. Местата откъдето сте минали се разкриват, но ако

Както вече знаем те са шест. В таблицата можете да видите повече подробности за тях, както и приблизително на кои от градовете от 3-тата част наподобяват.

МАГИИ

В сектора на свръхестественото промените никак не са малко. Събирателният образ на Магията е поделен между пет основни школи. Във всеки град се изучава една приоритетна школа и всеки град си има собствена, при това специфична, магическа кула. Както и преди "етажите" й могат да бъдат най-много пет, но има съществена

И Heroes IV, както и предшественика му Heroes III ни предлага високо детайлно изображение. Определено ще ни трябва известно време за да свикнем с цялата тази прелест.

разлика в това какво ще намерите по рафтовете им, спрямо Heroes III. Елементарен пример в това отношение е, че масовите магии не зависят от по-доброто овладяване на съответната школа, а просто са си самостоятелни заклинания, разположени на по-високо ниво в магическата ви кула *(както си беше и в Heroes 2)*. Степента на овладяване на съответната школа указва единствено способността героя ви да научи *(и съответно да изрича)* магии от по-висок клас.

Тъй като ние тук много обичаме да онагледяваме нещата ето ви едно примерче:

Order магията, да речем, е директно свързана с града **ACADEMY**, като съответно единиците, "раждащи" се в този град са *Order*-същества. Оттам, когато противникът ви каже магия за защита срещу *Order*, това автоматично намалява и поражението, което той понася от вашите гадинки. Ако пък искате да кажете магия от пето ниво на тази школа ще трябва да сте Grandmaster в Order магията.

След казаното, остава единствено да погледнете и табличката, за да видите кой град към коя магия е ориентиран.

Ето и още малко интересна информация:

Nature магиите са ориентирани приоритетно към умението за призоваване на същества, ***Life*** магиите са предимно заклинания, които лекуват, вдигат морала, и т.н., ***Order*** магиите са най-вече свързани с подчиняването на врага, ***Chaos*** магиите в голямата си част са нанасящи директно поражение. За ***Death*** магиите пък ще ви оставя сами да се досетите.

Освен основната школа, която се учи в кулата, във всеки град могат да се строят и по две гилдии, позволяващи да учите магии от още две школи. Така на рафтовете на първия етаж в кулата ви ще има три магии от основната магия и по две от допълнителните. На петия ще се появят общо 3 - по една магия от трите школи.

ГЕРОИ

При тях е най-голямата промяна в играта. Говорили сме вече за това, че героят ви няма да е пасивна единица, която дава бонуси на останалата ви войска, а ще е пълноправен боец. Заедно с това повечето умения на въпросния няма да се наслагват пряко върху цялото парти, а ще оказват влияние само върху самия него. В Heroes III в много случаи се получаваше така, че само с един намерен артефакт, примерно Helmet of Heavenly Enlightment мощта на армията ви се увеличаваше двойно, че и повече. Хубаво беше, нали? Е, беше (забележете запетаята все пак)! Край с това.

Основните показатели на героя ви в Heroes IV са следните: живот, скорост (*определя реда на включване в битката*), ход (*определя стъпките на придвижване*), поражение, атака и защита при ръкопашен бой, атака и защита при стрелба, мана, брой изстрели, както и показатели за морала (*при еднаква скорост играе по-моралният от героите*) и късмета. Не на последно място се отчита и опитът, който трупате.

Класовете на героите са общо 48. При закупуването на герой първо ниво първоначално той няма никакви специални умения и това определя стартовите 11 класа, по-два за всеки град (*боец и магьосник*) както и един за Stronghold-а тъй като в него магията просто отсъства. Всеки герой стартира с две умения, с изключение на варварските пичове, които започват с три. За отбелязване е фактът, че героите от расата, с която играете са по евтини от останалите, които идват в кръчмата ви. Вашите хора са по 1500 кинта, а чуждите по 2000.

И така, вече сте си купили герой и неговото развитие тепърва предстои. Известно ни е, че всеки герой има общо 20 слота за развитие, 5 за основни умения и респективно 15 вторични (тъй като към всяко основно умение има по 3 вторични). Всяко едно от тези умения има по пет степени на развитие. Простата сметка показва, че ако искаме да развием героя си в пълния му блясък ще трябва да го направим 99 ниво герой. Това естествено е възможно само в сферата на теоризирането. По-постижимо е да развием един клон до край - ще ни е нужен герой само 19 ниво. Друг е въпроса, че едва ли е целесъобразно да се развива само и единствено само един клон - най-малкото, че изборът на поне още един клон е доста наложителен. Защо? Веднага отговарям:

Защото именно от избора на втория клон зависи и специалното умение, което ще получи героят ни. Ето как изникват и вторичните 37 класа - те се определят от комбинацията между две основни умения. Ето и няколко примера:

CRUSADER
Tactics и Life Magic са нужни за да направим герой от този клас. Бонусът, който ще получите е максимален морал.

DARK PRIEST
Death Magic и Life Magic определят този клас, даващ на героя нещо като "вампирска атака". За всеки две точки поражение, които нанася, същият възстановява живота си с 1 точка.

PYROMANCER
Tactics и Chaos Magic са уменията, отключващи този клас. Героят Pyromancer се ползва от перманентната защита на огнен щит, нанасящ поражение на всеки атакуващ го противник в ръкопашен бой. Аналогия - Efreet Sultan-а от HHM 3.

Сами се убеждавате във важността на специалните умения. Те способстват доста за превръщането на един правилно развиван герой в машина за сеене на смърт.

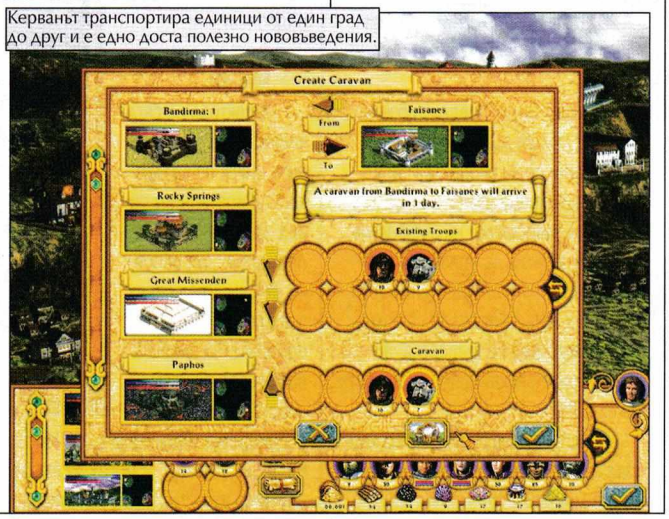
СЪЩЕСТВА

Те са над 60. Освен раждащите се в замъците (ако си спомняте от предишния предварителен поглед на Freeman популацията вече не идва накуп в началото на всяка нова седмица, а се увеличава регулярно) има и неутрални, които можете да срещнете единствено по картата. Важно е да се знае, че същества от пето, шесто и седмо ниво няма. Най-високото ниво за единица е 4-то. Във всеки град се генерират по две различни единици първо ниво и по една единица второ, трето и четвърто ниво. Последните три, както подчертахме и в предишното превю за играта, се избират между два възможни варианта. или, с други думи, в един град могат да се раждат осем различни същества, две от които при всички положения имаме възможност да закупуваме, а измежду останалите шест трябва да избираме.

Тук е моментът да повторим някои неща, които знаем отпреди. Съществата вече могат да се разхождат сами из картата, да събират ресурси, да се бият със себеподобни. Малката закачка идва от факта че и "статичните" неутрални същества могат да решат да се раздвижат в определен периметър и да изпапкат някоя единица, която сме пуснали като скаут. Препоръчително е да сме внимателни в каква близост до силни неутрални същества оставяме в края на хода си някое хилаво парти, единица или герой, които сме изпратили да скаутват, защото можем да останем неприятно изненадани, когато дойде ред на неутралните да се размърдат. Веднага става нужно да поясня, че за завземането на мини или сгради задължително ще ни трябва герой. Или както народната мъдрост учи: "На козата й трябва пръч!", ако искаме да се свърши работата както трябва. Друга любопитна подробност е, че гадинките имат собствен *инвентар* и съответно могат да влачат със себе си артефакти, без обаче да ги използват.

Върху още нещо искам да спра вниманието ви:

Ето как изглежда и морската битка.



Керванът транспортира единици от един град до друг и е едно доста полезно нововъведения.

Героят ни седи и се чуди дали е разумно да атакува пещерата на черните дракони, в която се таят несметни богатства, но и много, много болка...

Помните как беше в Heroes III, нали - най-бавното същество определяше до известна степен хода на цялото парти по картата, но все пак той беше в по-голяма зависимост от уменията на героя (logistic, pathfinding) и от някои артефакти, допълнително увеличаващи го. В Heroes IV ще е малко по-различно - продължителността на хода ще зависи само от единицата с най-малка издръжливост. Когато тя се измори цялото парти спира. Разбира се, можете да я изключите от групата и да я оставите да бере душа на пътя, а с останалите да продължите докъдето им стигат силиците. В контекста на току що казаното и съобразявайки се с факта, че картите в новата версия на играта ще са по-големи, веригите прехвърлянето на армии (поне по начина, по който това ставаше преди - с наредени в редичка герои) става, меко казано, неприложимо. И тъй като това бе един от основните елементи от тактическия модел на игра, логично достигаме до извода, че в Heroes IV ни чакат съвсем нови стратегически предизвикателства.

АРТЕФАКТИ

Забравяме за онези хубави неща от Heroes III, които качваха точки върху всеки от показателите на цялото парти, или пък за забраняващите магията изобщо. Да и на мен ми е тъжно малко, но от друга страна съм доволен - Heroes IV обещава да е доста по-сложен и комплексен. Артефактите само го потвърждават. И тук ще има мощни артефакти, но в голямата си част те ще действат или само върху героя, който ги носи, или пък ще дават бонуси в радиус около него и ще ни карат да изцеждаме максимума от тактическия си гений при воденето на битките.

Така изглежда книжката на един истински магьосник.

Тук трябва да се споменат и отварите, играещи съществена роля в настоящата игра.

Знаете, че претърпените от героя поражения след края на битката остават, а един от начините да възстановите здравето му е именно чрез отварите. Освен това съществуват и отвари, които нанасят поражение на врага и които можете да използвате по време на битка, съществуват и такива, които повишават устойчивостта ви срещу магия и т.н.

РЕСУРСИ

Ресурсите са обичайните. Малка разлика се крие във факта, че мините, от които ги добивате са четири вида - нормални, неразработени, пазени или изчерпани. За неразработените трябва да вложите средства, но от друга страна пък техният лимит е много по-голям, докато на изчерпаните и Господ не може да помогне. Другите видове мини познавате добре от Heroes III.

БОЙНО ПОЛЕ

Тук промяната само на пръв поглед е съществена. Както много точно забелязаха някои от колегите, писали съвсем наскоро за играта на страниците на други списания битките вече са *"диагонални"* (ха-ха), или казано на професионален език - изометрични. Промяна обусловена от елементите на триизмерност, вкарани в новото заглавие. Единственото, което ще отбележа тук е фактът, че поленцата за придвижване напред не са шестоъгълници, а са осмоъгълници. Изводите оставам на вас.

БЪЛГАРСКИЯТ ЕЗИК СРЕЩА HEROES IV

Няма майтап. Както се казва - дойде времето за толкова мащабен проект у нас. Като се почне от класовете герой, мине се през имената на магиите и същества, обясненията на всеки един детайл в играта всичко ще е на български. Знам, че локализацията ще зарадва едни и ще раздразни други, но в крайна сметка съм убеден, че това е стъпка напред за гейм-обществото в нашата страна. Не се съмнявам, че този факт ще привлече още последователи в редиците на заклетите фенове на това феноменално заглавие.

ОСТАНАЛОТО

За графиката няма какво да се каже. Мисля, че снимковият материал говори за нея достатъчно. Звукът, както винаги, е брилянтен. Съобразявайки с факта, че не държа в ръцете си краен вариант на играта не мога да си позволя по-голяма пространност. Искам само да отбележа, че от времето когато Freeman писа за играта някои неща доста се попромениха (примерно показателите и особено Hit point-те на същества, които, логично, бяха поорязани), но въпреки това смятам, че от двата материала, които изнесохме бихте могли да си създадете сравнително добра представа за Heroes IV и да задоволите в голяма степен глада си за информация.

Броени дни ни делят от премиерата на играта и тогава отново ще се срещнем с вас, за да...

Какво ли? Какво да очаквате? Подробно ревю? Специфична и обилна информация?

Е, вие си знаете.

- Производител: **Piranha Games**
- Разпространител: **Sierra**
- Интернет: **www.piranha-games.com**
- Очаквания: **Добри**
- Дата на излизане: **Края на 2002г.**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Автор: Elexis

Die Hard Nakatomi Plaza

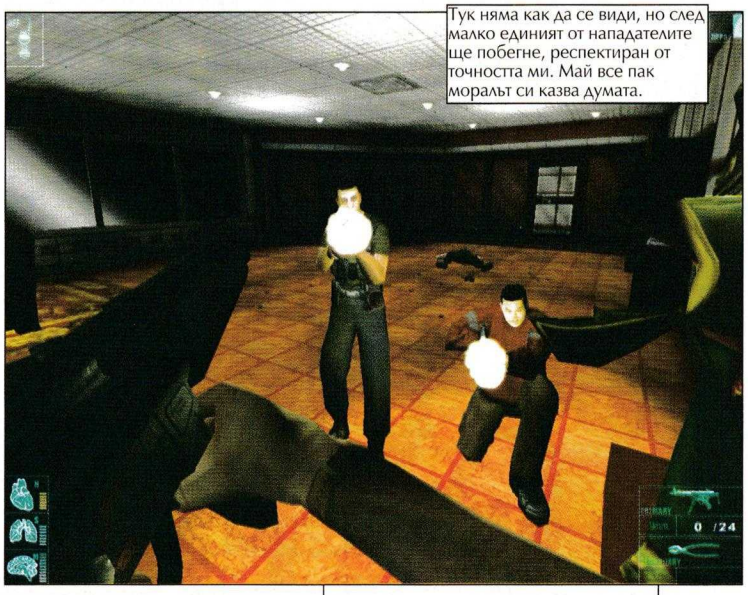
Поредният опит за добра игра по култовия филм

Имало едно време... един филм.

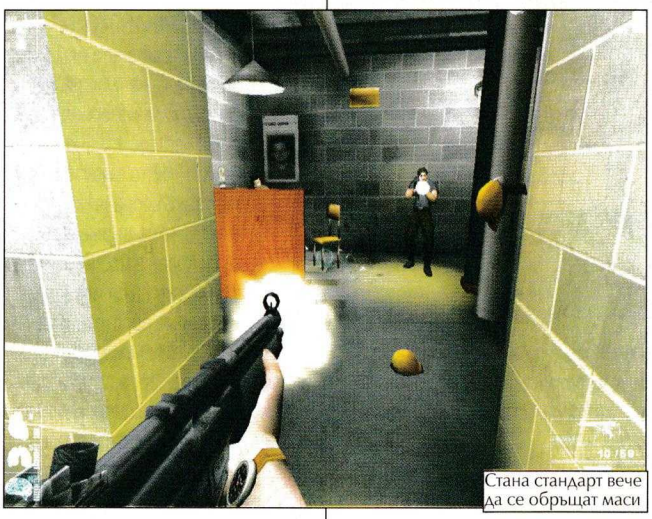
Така би могла да започне историята на един мъж, за когото американската мечта успя да стане реалност.

Слава, признание, богатство, бъдеще... всичко заключено в 90-те минути бездиханен екшън, през които едно самотно, очукано, обсипано с рани и обляно в кръв, но вечно оцеляващо, чаровно ченге с лукав блясък в очите и несекващ оптимизъм успява да измъкне козовете от ръцете на съдбата и да надцака всички в края на разиграването.

Филмът не беше просто хит, той се превърна в култ, култов стана и мъжът. Няма да крия - Брус Уилис е единственият оплешивяващ мъж, по когото съм си падала, а касетите с първата серия на *Умирай Трудно* и *Последният Бойскаут* са пък единствените убягнали участта да съхранят някоя от сериите на неизброимите сапунени сериали, по които баба ми си пада и редовно записва, при липса на възможност да гледа. Предупредила съм я: *Това не са касетки, това е единият ти крак в гроба, а това другия, тъй че "Don't touch them!"* Баба ми е английска възпитаничка и схваща тънките намеци.



Тук няма как да се види, но след малко единият от нападателите ще побегне, респектиран от точността ми. Май все пак моралът си казва думата.



Стана стандарт вече да се обръщат маси

Така както и някои хитреци в игралната индустрия бързо схванаха, че Умирай Трудно е златна мина. Появиха се няколко патетични опита да се издоят феновете на заглавието с игри, които най-благосклонно биха могли да бъдат определени като *посредствени*. Но ето, че нещата като че ли са на път да се променят...

Този *първи поглед* има за цел да ви разкаже за най-новото предложение, експлоатиращо филма и анонсирано от Fox Interactive и Sierra - First Person Shooter озаглавен Die Hard: Nakatomi Plaza. Сюжетът на играта се гради изцяло върху споменатата вече първа серия - банда германски главорези-касоразбивачи нахълтват и превземат тихомълком японски корпоративен небостъргач с намерението да го напуснат значително по-богати и един вид "арестуват" всички, като пропускат само един - човек, който не е служител и не би следвало да е там. Едно ченге без правомощия в този щат, един мъж дошъл да се срещне с жената, която обича, жената, която е сред заложниците на бандитите...

Добре дошли в света на Джон МакКлейн, добре дошли в Накатоми Плаза - четиридесет етажният небостъргач - в коридорите, стаите, етажите и асансьорните шахти, на който ви предстои да се залутате, в опитите си да не умирате или поне да го правите трудно!

За съжаление демото предлага само три нива, които дори и аз с не особено голямо затруднение успях да мина на *medium* трудност. Но те все пак могат да изградят една сравнително не лоша представа за бъдещото заглавие. Тук се чувствам длъжна да направя една отметка в листчето с важните неща за казване, които съм си отбелязала и да изрецетирам следното:

"Към тези, които таят съмнения относно мотивите и компетентността ми да коментирам 3D shooter-и - отдавна играя такива игри, почти няма заглавие, което да не ми е минало през ръцете и в привързаността ми към жанра, уверявам ви, не прозира сексистки реваншизъм, чувствам се прекалено добре в кожата си на жена, за да избивам в тези игри заедно с мъжете и някакви комплекси. Просто ме кефят "пуцалките!" Точка, край на цитата, това беше само за протокола. А сега, ако позволите, ще продължа.

Концептуално и графично играта няма да носи щемпъла на някаква впечатляваща изключителност. Тя няма да напусне отъпканите коловози на жанра - обикаляне из нивата, елементарни задачки (като това да се прекъсне захранването в определен участък или обезвредяването на заложени експлозиви, като се срежат няколко жички и прочие), избиване на неприятелите, "зареждане" със здраве от аптечките, разположени тук там по стените, мисии за време... Monolith's Lithtech енджинът осигурява приятна и доста реалистична визия - впечатли ме динамичното осветление, така например лъскавите повърхности не само отразяват в някаква степен околните предмети, но и осветеността и цветовете им се променят в зависимост

Най-после! Помощта е близо.

от преместването на гледната точка. А картините, висящи в конферентните зали и баровските кабинети на последните етажи са може би най-добре пресъздадените, с които съм се сблъсквала в игра.

Това, което заслужава внимание, като относителна новост, е вмъкването на фактора *"умора"*. Той ще ви попречи да се носите из етажите като вихрушка, ако прекалите с търчането и подскачането ще се наложи да спирате за почивка. Едва ли ще ви се иска да ви се случи по време на престрелка с многоброен, сложно разставен из нивото противник, когато едно от условията за оцеляване е подвижността и бързината.

Като стана дума за оцеляване - само подвижност и бързина не помагат, трябва да се снижава и бройката на първопричините за проблемите ви. Трупове трябва да се трупат, камари. (Ама съм кръвожадна... рррргхxx... :-) Това няма да стане като се скриете зад някой ъгъл и изревете едно изненадващо "бау" на появилата се мутра с надеждата да пририта от уплах. С други думи, ще са ви нужни оръжия. На разположение ще имате оригиналния арсенал, затъпен във филма - пистолети и няколко вида автоматични оръжия. Без връзка с прякото умъртвяване на неприятелите, но все пак важни за играта са още няколко атрибута - радиостанция, за да държите "под ухо" бандюгите, запалка Zippo, за "да бъде светлина" в тъмните места, значка, с която да удостоверите пред специалните части, че сте от добрите, както и да успокоявате заложниците, когато ги освобождавате.

Вездесъщото Zippo.

Има една непотвърдена с кой знае каква категоричност от демото, която прочетох за играта и тя се отнася за морала - вие ще го имате, враговете ви също. Би трябвало във финалната версия той да оказва влияние. Моралът ще се покачва с всеки застрелян противник, пропускате ли често той ще се понижава. Ако е висок моралът ви враговете ви ще се опитват да избягат или да ви заобикалят, но ако е нисък ще ви преследват като ранено животно. А това е доста неприятно, предвид острия слух, с който ще бъдат надарени те - ще чуват всеки шум, всяка ваша стъпка, всеки изстрел в съседна стая. Взимайки под внимание и вредният им навик да са доста подвижни, да се претъркулват, да маневрират, вместо да стоят на едно място и общо взето приличния им Изкуствен Интелект когато не сте в добро здраве надъхаността им може да ви причини сериозна болка.

Макар да не са много разнообразни смъртните анимации са на висота. Понякога смъртта може да е красива :)

Последното, което ще ви кажа сега е, че - колкото и странно да звучи - Die Hard: Nakatomi Plaza в началото е замислен като мод за Half Life, но името "Die Hard", както не е трудно да се досетим е лицензирано. Следва наплив от цяла плеяда адвокати и модът е спрян. Все пак историята завършва с хепи енд, в крайна сметка ще получим не просто мод, а пълнокръвна цялостна игра.

Остава да дочакаме и появяването й, което се планува за последната четвърт на годината.

Цифрови Системи
INTERNET
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
www.digsys.bg
отрежи и подари
6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.
Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

- Производител: innonics
- Разпространител: innonics
- Интернет: wiggles.innonics.net
- Жанр: Стратегия/Куест

Автори: Snake

Wiggles

Шайка мързеливи джуджета се изправят срещу вълка Фенрис

Ако детската ти мечта е била да си отгледаш някакво животинче, различно от хлебарките и мравките, щъкащи у вас, но неравният сблъсък с майка/баща/съпруга/тъща те е принудил да се оттеглиш разплакан в стаята си, където прегърнал бибер-он/плюшено мече/бутилка водка/двуцевка си проклинал жестоката си съдба, то компютърната идустрия към днешна дата вече би трябвало да се е справила с мъката/боя/махмурлука/присъдата ти от десет до петнадесет години лишаване от свобода (в случая с двуцевката и тъщата, разбираш). Като се тръгне от тамагочито и се стигне до Black&White из електронните ти средства за забавление са се въдили повече гадини отколкото в средноголям зоопарк. Настоящото заглавие издига до нови висоти (или по-скоро закопава, ако се проявим като буквалисти) идеята да си отглеждаш нещо дигитално. В случая в ръчичките ти попада малка джуджешка колония, която под вещото ти ръководство трябва да се превърне в могъщ джуджешки клан. Ако нейде из мините ти се пръкне някой и друг Керът можеш да го броиш само като бонус.

Производителите от Innonics са взели равни части Settlers и Dungeon Keeper, като са завишили куестовия елемент (до степен да могат да добавят и тази думичка в графата жанр) и са прибавили малко Lemmings просто заради фийлинга от контролирането на същества позагубени от теб. Получило се е нещо изумително забавно.

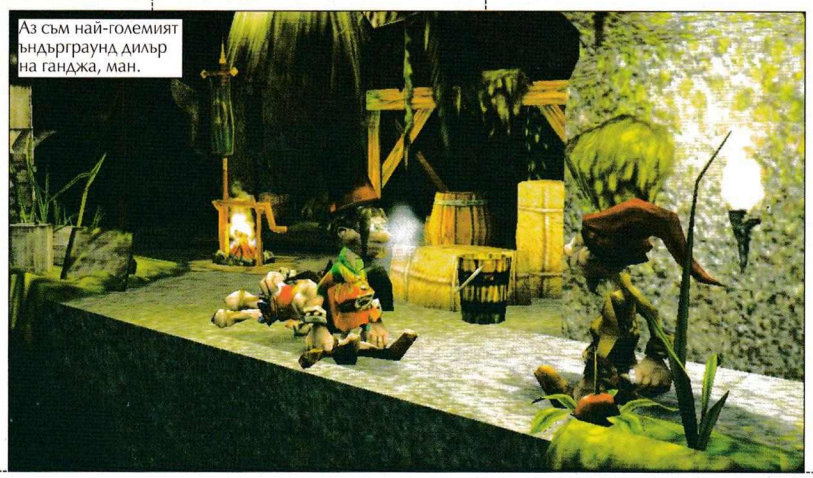
Настоящото демо започва на импровизирана снимачна площадка, където невидим режисьор обяснява на шайка джуджета, че това е едва демо-версията, така че може и да не се напъват особено с актинга. Щраква клапа и започва и същинската ти игра. Само че ако плъзнеш курсора си леко встрани от класическия пасторален фон за подобна сим-стратегия - ливадки, купчинки с ресурси за събиране, прелитащи/прилазващи и притичващи представители на местната фауна и - в съответствие с основната идея на играта - мини за разкопаване - можеш да видиш скелета с прикачени прожектори, щуращи се наоколо индивиди от поддръжката, работещи камери, караваните на актьорите и дори две три лафки със сандвичи. Абсолютна изродщина. Wiggles те блъсва в диафрагмата с толкова сериозен хумористичен заряд, че когато получаваш първия си по-сериозен куест от две напушени до посиняване джуджета, борещи се с дракон това най-вероятно дори няма да ти направи впечатление.

Изключае простотията тази игра няма да те изненада с нищо практически ново. Ако си падаш по отглеждането на виртуална сволоч най-вероятно ще се зарадваш и на настоящото заглавие. Графиката е повече от добра, а моушън кепчъринга на малоумните ти питомци направо налага стандарти в жанра, правейки наблюдаването на постоянно правещите нещо джуджета (за разлика от теб, ама то обикновено е така в сим-стратегиите) интересно занимание поне за първите няколко часа игра. Иначе, както си му е ред, ще се грижиш за уигълите си, ще им осигуряваш почивка и забавление в паузите на две серии тежък физически труд, ще се грижиш за генетичния материал на гадинките си, сформирайки семейните двойчици според показателите на съответните индивиди, ще завишаваш познанията им в различни безценни научни дисциплини (като отглеждането на хамстери, примерно), ще ги учиш на самоотбрана (за целта имаш на разположение десет оръжия и няколко бойни изкуства, сред които карате и таекуондо), така че в края на краищата да си сформираш клан способен да се опълчи на четирите конкурентни такива и да се изправи срещу архизлодея Фенрис. Да, точно така, синът на Локи от нордическите митологии. Не ме питай чий го дири в Wiggles, такъв е сюжетът.

Авторите ни обещават над сто куеста и четири различни свята с прилежащите им мини и подземия. Звучи добре. Скоро ще видим дали от Innonics ще успеят да извадят на бял свят достоен конкурент на хитовете на хумористичния сим жанр - Tropico и Dungeon Keeper.

Споменатата в текста активна трудова дейност. Десният уигъл спи, левият яде.

Как ше е свършил кетчупа, бе?


Аз съм най-големият ъндърграунд дилър на ганджа, ман.

- Производител: **Rage**
- Разпространител: **Rage**
- Интернет: **www.incomingforces.com**
- Жанр: **Екшън/Стратегия**

Автор: Alex III

Incoming Forces

Очаквам с интерес новото заглавие на Rage

Наврето появата на Incoming беше събитие. Тя пленяваше със семплия, но увлекателен геймплей и с красотата си. Това беше, вероятно, първата игра, която показа какви наслади за окото крият 3D ускорителите.

20 години по-късно (не бе, не след излизането на Incoming - след събитията от предната част), хората възстановили разрушената си планета, построили флота "за защита от извънземни заплахи", и започнали да обикалят с нея околните звездни системи. Бързо открили планетата на виновниците за миналата война - расата Terauman. Обаче не се задоволили само с унищожаването й - продължили да търсят все по-далече и по-далече за потенциални заплахи. Докато накрая се натъкнали на системата, в която живеели Kaiyodo, и, разбира се, нападнали ги без да се замислят.

Обаче не взели предвид едно нещо. На бас, че ще ви изненадам какво е то... Хващаме ли се - за каса сода (щото не пия бира)?

Не отчели зеления цвят на кожата ви. Не, не съм далтонист, нито пък неусетно сте пипнали тайнствена кожна болест. Не се стряскайте - този оттенък на зеленото е напълно нормален за кожата на един Kaiyodo.

Как така не знаехте, че сте таков? Питайте царицата на кошера колко време е мътила яйцето ви... А ако не вярвате на нея и на мен, доверете се на Rage Games. Там знаят най-добре.

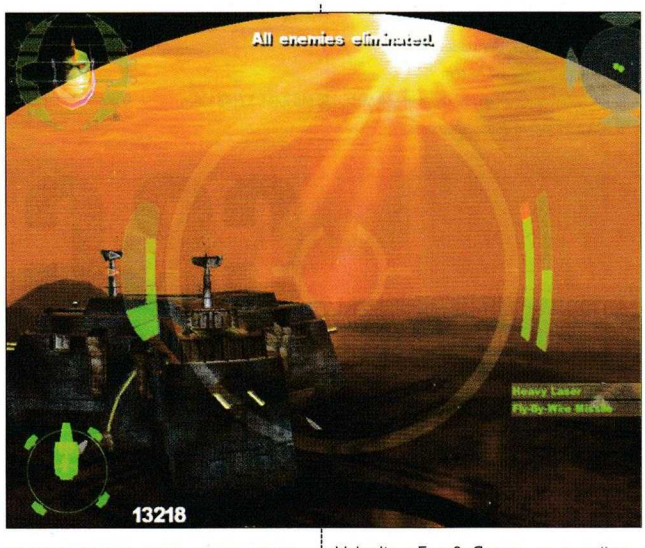
Вие обаче не сте обикновен Kaiyodo. Сега вие сте единствената преграда пред безпощадните нашественици - човеците. Върху вас ще падне тежестта на удара им. А вие ще трябва да я поемете, и да им я върнете - двойно.

Какво представлява играта? Намирате се на някаква планета, около вас са пръснати сгради и бойни машини, една от които се намира под контрола ви. Изтребители, щурмови летателни апарати, танкове, статични отбранителни установки - с това ще разполагате, за да спрете враговете си. За разлика от предния Incoming, където всяка мисия започваше и завършваше в една и съща машина, тук можете да се прехвърляте по желание във всякаква техника, стига да е приятелска. Освен това, можете да разчитате на съюзниците си - те ще ви помагат в битките, и даже можете да ги командвате.

Играта колкото напомня предшественика си, толкова и се различава от него (поне доколкото мога да преценя от единственото ниво, включено в демото). Доста прилича на праисторическите Terminal Velocity и Fury3. Явно е, че дизайнерите са се опитали да разнообразят геймплея, като вкарат в него нови елементи - живо обкръжение, оригинални врагове, интересни оръжия (има например ракета, която вие сами трябва да заведете до целта).

За съжаление, в графично отношение Incoming Forces не се откроява на фона на останалите игри така, както беше с нейния предходник. Играта не е грозна - в никакъв случай, но не е и така главозамайващо прекрасна, както човек би очаквал. Въпреки това създателите й препоръчват използването на GeForce 3, за да можем да се насладим напълно на прелестта й. Моята видеокарта е точно такава, но не можах да забележа да се използват някои от специалните й възможности. Да се надяваме, че в истинската игра това ще е по-очевидно.

Аз поне ще очаквам с интерес новото заглавие на Rage Games. Допада ми лекият, отпускащ геймплей и добрият външен вид. Досега не съм оставал разочарован от творение на тази фирма, и мисля, че Incoming Forces няма да бъде изключение от това правило.



www.workshop.netbg.com

- Производител: **Westwood Studios**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **westwood.ea.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video**
- Жанр: **Екшън от първо/трето лице**

C&C Renegade

Автор: Alex III

Command & Conquer през погледа на войник сред бойното поле

Представете си стратегия в реално време. Само че не обикновена RTS, а нещо по-специално. Помислете за Command&Conquer, в който единиците не изпълняват това, което им се казва. Вместо безропотно да се подчиняват на всяка заповед, те имат свободата да тълкуват командите, и въобще да действат по свое усмотрение. Представете си как казвате на някой войник да си седи в базата и да чака да дойдат подкрепленията, за да атакувате врага, а вместо това той отмъква десантен хавъркрафт и тръгва сам срещу врага.

Как ви се струва? Малко е сложно за възприемане, а? Какво ще направите ако се случи нещо такова? А как бихте постъпили ако сте на мястото на този войник?

Renegade ще ви даде идеалната възможност да разберете отговора на последния въпрос, защото в него можете да се поставите на мястото тъкмо на този войник - командосът на GDI Паркър с кодово име Havok. Вместо да гледате познатия интерфейс на стратегическата игра, ще виждате през неговите очи, ще чувате с неговите уши, ще действате с неговите ръце. С една дума - ще заемете мястото му в един прекрасен 3D шутър.

Аз обаче не случайно започнах статията с думи за реалновремева стратегия. Новата игра на Westwood е триизмерен екшън в първо лице, но само ако гледате откъм главния герой. Ако решите мислено да обхванете с поглед цялото бойно поле, на повечето карти ще откриете нито повече, нито по-малко от една класическа битка от Command&Conquer. Вярно, не твърде кадърно изиграна (както би се изразил брат ми), но все пак действията се развиват според законите на класическата RTS. Ще видите бази с кули, които стрелят по вас, фабрики, който строят бойни машини и ги пускат насреща ви, казарми, който тренират войници и ги насъскват срещу вас, рафинерии, които пускат комбайни... Не, не срещу ви - вие още не сте мутирали чак дотам. Комбайните мирно си събират зеленикавия отровен тибериум и го носят в базата, за да може там да бъде превърнат в оръжия и бойни машини.

Тибериумът не само изглежда гадно. Мирише направо убийствено...

Картечница в ръката и изгодна позиция над враговете - повече не ви трябва.

И сред всичко това - ВИЕ! В ролята на Havok, който трябва сам да изпълни поредната самоубийствена мисия в тила на врага. Обикновено това включва елиминирането на неколкостотин вражески войници, няколко десетки бойни машини и поне една противникова база. Лесна работа, а?

Каква е историята? Няма да ви я разказвам, понеже не ви се полага да имате поглед върху нея от самото начало. Ще кажа само, че е пълна със сексапилни жени (къде без тях?), дето въобще не са това, на което приличат. Някои уж са добри, пък всъщност не са (хехе, като че това е нещо ново за жените), други привличат с лошотията си, но накрая се оказват не дотам зли (да бе...), трети като да са добри, ама не обръщат грам внимание на главния герой (еех, и тва сме го виждали...). Класика... Разбира се, като фон на цялата тази фино-психологична история има имплантирана някаква война, луди учени, мутанти, мирни заложници... Само превърнати в жаби принцеси няма, макар че към края на играта наистина-лошата-жена се опитва да приложи този номер на едната-отдобрите-жени. Под секрет ще ви кажа, че на финала доброто побеждава. Как точно обаче - ще разберете, ако минете мисиите от началото до края.

По-голямата част от играта е направена така, че да подчертава родството на Renegade с Command&Conquer. Обстановката на бойното поле - наличието на казарми, фабрики и рафинерии - е най-малкото, което напомня за именитата стратегия. Хората, които ще срещнете, също ще са ви познати оттам. Обикновени войници на GDI и NOD, гренадири, огнепръскачи, химически воини или ракетчици - ще се изправите срещу всички тях. Ще видите даже инженери, които се разхождат наоколо и се опитват да поправят пострадалите сгради и бойни машини.

Освен тях обаче ще се срещ-

Приятелю, усмихни се...

нете и с нови, невиждани досега врагове. Офицерите са особено неприятни, защото, освен че са тежко въоръжени, могат да викат на помощ подкрепления. Renegade е сред малкото 3D шутъри, където враговете са потенциално безкрайни. Офицерите са едната причина за това - ако ги оставяте живи, те ще се обаждат по радиото за нови подкрепления до безконечност. Защо не казвам "до сигурната ви смърт"? Понеже дизайнерите на играта са били достатъчно почтени да ви предоставят и безкраен източник на минуции, здраве и броня, след като така и така са ви изправили срещу безлимитни неприятелски сили. Всичко необходимо можете да взимате от труповете на противниците. Мъртвите тела (почти) винаги ви дават това, от което имате най-голяма нужда. Въпреки това битките, в които врагът изсипва хеликоптер след хеликоптер войници върху вас са неприятни и опасни. Затова ако някога се озовете в подобна ситуация, потърсете наблизо офицера, който ви причинява такова безпокойство. Или пък просто се изнесете оттам на скорост. За разлика от другите 3D шутъри, в Renegade няма да получите медал ако избиете всички противници в нивото. Те и без това са безчет, поне можете да си спестете излишното усилие.

Други стари познайници от оригиналния Command&Conquer, които ще срещнете и в последната игра на Westwood, са разните бойни машини. Част от тях ще можете да управлявате, други ще идват само в компютърно управляван вариант. Ще можете да седнете зад контролното табло на разузнавателно бъги, лек танк, основен танк, огнеметен танк или "Мамут". Всеки се управлява по специфичен начин, и има свои силни и слаби страни. Въпреки факта, че доста голяма част от времето в играта ще прекарате в управление на някакъв подобен боен апарат, не оставайте с впечатлението, че Westwood си падат по симулаторите на превозни средства. Не очаквайте реалистична физика и сложно управление. Вместо това докато карате танковете се пригответе да дадете воля на бързия рефлекс и точния си мерник.

... защото ей сега ще те снимаме.

Освен споменатите по-горе машини, ще се сблъскате с бронетранспортьори, комбайни за тиберриум, транспортни и щурмови вертолети, както и статични картечни и ракетни установки.

Това, че механиката на играта е много подобна на тази в Command&Conquer, е позволило на дизайнерите да създадат някои наистина уникални ситуации. На много места се изисква частичното или пълно неутрализиране на вражеска база. Подробностите обаче често са оставени на вас. Дали първо да се справите с казармата, за да отслабите неприятелските подкрепления, или да започнете от електроцентралата, липсата на която би забавила всякакво производство и би парализирала част от защитата - това трябва да решите на място. Или пък следва в началото да се отървете директно от Обелиска, който охранява входа? А може би повече ви пречи близката хеликоптерна площадка? Всеки от подходите би имал силни и слаби страни. Какво ще изберете има голямо значение, защото унищожа-

На това му се вика "жега"...

Танковете и джиповете понякога са по-уязвими от хората.

ването на сграда не е проста и бърза работа. В Command&Conquer командосът просто застава до сградата, залага й експлозив за миг, след това се дръпва, гледа я как се взривява, и пуска някой пиперлив коментар. В Renegade нещата са малко по-сложни. За да унищожите сграда трябва да намерите нейния контролен терминал и да го повредите. Вярно, че това става като му заложите експлозив, обаче да стигнете до самия терминал е дълга и опасна работа. Повечето сгради имат сложна вътрешна архитектура - многоетажна плетеница от стаи и коридори, свързани със стълбища и асансьори, и всичко това гъмжи от вражески войници, защитни кули и химически опасни области. Проникването е трудно даже когато знаете къде точно отивате, а понякога и излизането обратно навън се оказва проблематично, понеже противниковите войници са влезли в сградата след вас и стаите, които преди малко сте прочистили, на връщане се оказват отново заети от неприятеля.

Има нещо гнило в Дания... От небето валят (мъртви) войници.

Специално отбелязване заслужават оръжията в играта. Разнообразието им е голямо, а и са измислени по интересен начин. На пръв поглед доста от тях се дублират - по предназначение или начин на функциониране. Част от оръжията даже не можах да намеря в мисиите на играта - те изглежда са запазени само за мултиплейъра. Ще можете да воювате с пистолети, автомати, картечници, ракетомети, гранатохвърлачки, снайпери, огнемети, доста видове химически оръжия, които използват отрова на базата на тибериума, за да нанасят щетите си. Има лазерни пушки и картечници, които освен нормалната щета подпалват за кратко целта си. Ще можете да си служите с електрически и йонни оръжия, да залагате експлозиви, които да детонирате дистанционно, да поставяте маяци, насочващи орбитални йонни оръдия и тактически ядрени ракети. Трябва само да видите физиономията на Havok, когато наблюдава резултата от действието им...

Всичко това - функционирането на базите и постоянното движение на съюзнически и вражески войски, неочакваната промяна на обстановката, внезапните обрати - създава усещането, че сте се озовали сред истинско бойно поле, където две огромни сили се борят една с друга, докато вие се опитвате да изпълнявате някакви специални задачи, и между другото да се справяте с противника. Точно каквото бихте очаквали от един командос. Атмосферата на играта е тъкмо такава, каквато би трябвало да бъде в един стремителен екшън сред игра от серията Command&Conquer.

Между другото, атмосферата може да се усети чудесно не само по времето, когато вие контролирате действието, ами и от филмчетата между мисиите. Макар и не толкова полирани на вид както останалите кът-сцени с марка Westwood, тези на Renegade достойно продължават традицията на именитите си предшественици. Въпреки ръбатите модели (аниматорите са използвали персонажите от играта за да направят прехода от и към филмчетата по-плавен и незабележим) видеооткъсите между мисиите имат много характер и чар. Чувството за хумор е вероятно най-доброто, което съм виждал в 3D шутър. Леко, непретенциозно, лишено от станалия традиционен за този жанр цинизъм а ла Дюк Нюкем, много пъти почти ме е събаряло от стола от смях. Типичен пример - Havok и една цивилна мадама бягат от вражеската база с някакъв камион. На волана обаче е мацката, и нашият командос, естествено, е недоволен. В края на последвалата караница той поглежда напред с обидено изражение, и казва на мадамата "Крава.". Тя, естествено, не му остава длъжна. "Прасе!" - нарича го тя. "Не, крава" - спокойно отвръща Havok,

Йонното оръдие в действие... След от вражеската база ще останат само димящи руини.

Човек трябва да е много праведен, за да се прероди в танк - но и това се случва.

и посочва напред по пътя, където фаровете тъкмо осветяват някаква родственица на емблемата на Milka. Мадамата едва успява да завърти волана, за да избегне сблъсъка с рогатото добиче.

За разлика от филмчетата, обаче, графичното оформление в самата игра не блести. Даже по днешните стандарти на визуална еднаквост в триизмерните игри, Renegade в най-добрия случай може да мине за заглавие от средна ръка. Не че му има нещо - едва ли можем да го обвиним в някакви очевидни пропуски. Само че моделите са малко по-ръбати от това, което би трябвало да бъдат, текстурите са мъничко по-едри и едноцветни от необходимото, специалните ефекти са доста по-скромни, отколкото бихме очаквали от заглавие от такъв ранг. Не ме разбирайте погрешно - играта не е грозна, но да се нарече "красива" би било пресилено.

За сметка на това по отношение на звуците Westwood отново са на ниво. Записаните реплики заслужават специална похвала. Огромното им количество не е повлияло отрицателно на прекрасното им качество. Трябва да чуете гласовете на Havok, на учените, на злите войници... И на повредения изкуствен интелект на NOD, когато казва "Моля всички нарушители да се явят в затворническия блок за задържане"... Култово.

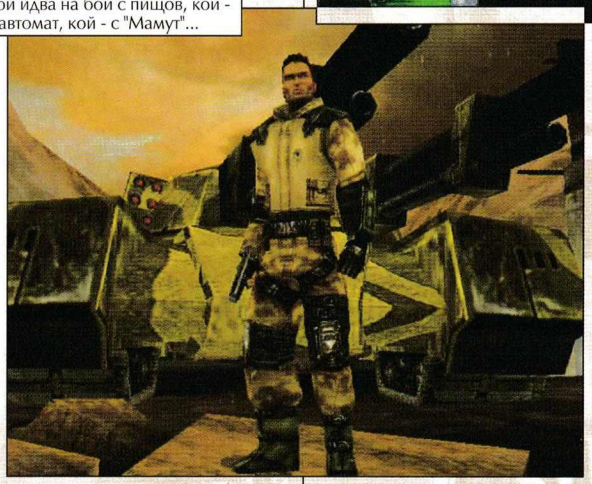
Мултиплейърът на Renegade много напомня на Tribes. Всеки отбор има готова база, с икономика, която трябва да се поддържа, статична отбрана, фабрика за бойни машини, казарма, електростанция... Въобще, точно както е в някоя стратегия в реално време. Само че тук участвате в играта от гледната точка на някой от войниците, а не на направляващата сила на някоя от страните. Играта е организирана на принципа на класовете войници, т.е. каква екипировка носите зависи само от това какъв сте избрали да бъдете. Ако сте решили да играете като снайперист, ще имате само пистолет и снайперска винтовка, 100 здраве и 100 броня. Няма да можете да носите нищо повече. За сметка на това ще можете да влизате в кожата на различни герои - специални класове, прераждането в които не е безплатно. По-тежките оръжия са тяхна запазена марка, а освен това те са привилегировани, защото са по-здрави и по-добре бронирани.

В отборната игра много добре се вписва и възможността за произвеждане на бойни машини. Обаче строгата специализация на класовете играчи и на превозните средства означава, че за да постигнат успех, хората в отбора трябва да умеят добре да се сработват, да могат да се допълват един друг като функция на бойното поле. Тоест, нужно е изработването и спазването на единна стратегия. Този факт, както и необходимостта за наличието на много играчи, за да се получи истинска игра, според мен води до извода, че у нас тази игра няма да се наложи. На местата по света, където бързият интернет е напуснал сферата на фантазиите и е навлязъл в реалния живот, вероятно Renegade ще стане популярна. Тя просто има потенциал.

Не се лъжете от, на пръв поглед, непретенциозния изглед на последното творение на Westwood. То носи в заглавието си думите Command&Conquer, и даже само този факт би трябвало да говори достатъчно за класата на играта. Увлекателният геймплей, необичайно живото обкръжение, смислената механика на играта като цяло - това й придава особения привкус на нещо екзотично. Според мен Renegade представлява свеж полъх в един закостенял жанр, който се нуждае от обновяване. Заглавието на Westwood не представлява революция в 3D шутърите, но затова пък предлага увлекателно пътешествие из познатата ни от Command&Conquer вселена, погледната от по-ниско - през очите на един войник. Според мен това е вълнуващо. Вие как мислите?

Какво е по-страшно от лазерен автомат? Лазерна картечница, разбира се!

Кой идва на бой с пищов, кой - с автомат, кой - с "Мамут"...



Персоналното йонно оръдие също не прощава... NOD имат с един танк по-малко вече.

ОЦЕНКА:	86%
Графика:	75%
Звук:	97%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	90%
Прилича на:	
Half-Life, Outwars	

www.workshop.netbg.com

- Производител: **Papyrus**
- Разпространител: **Sierra**
- Интернет: **www.sierra.com**
- Жанр: **Рейсинг Симулатор**

Nascar Racing 2002

Автор: maggkrabbar

Чистокръвен, 100 %-ов рейсинг симулатор

... - Ооо, Адаме, к'во стаа копеле?...

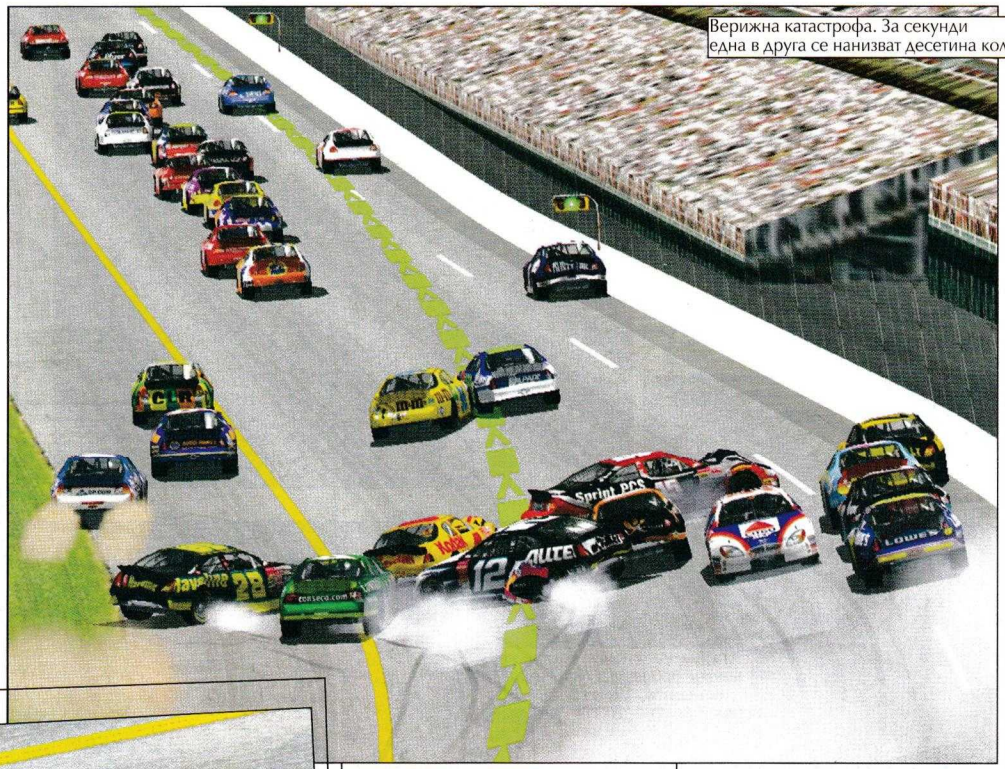
Адам се сепна. Гъмжилото от народ и профучаващи автомобили с трясък нахлу в съзнанието му. Преди седмица оная мръсница Ева беше зачезнала нанякъде и своеволното му съзнание често хукваше да я търси (ъх, будала с будала). Току що беше свършило дербито Левски - ЦСКА и вечната дилема: "Ние сме по-добрите бе, нещастниииии..." се беше кротнала по средата на терена при резултат 2:2. На спирката беше шумно и претъпкано. Шайка сини скинхедс боязливо правеха неприлични жестове по адрес на една червена бабичка. Бабичката ги погледна кръвнишката и от ръкава на прокъсаното й палто полека се изхлузи стоманена верига, от нея покапа прясна кръв. Адам забеляза Нашия едва след мечешкия поздрав с лапа по гърба. Отвърна му, колкото можа:

- Здрасти, Нашия, къде се губиш бе, копеле?...".

Оня стискаше в ръка някакъв диск и го размаха:

- Уф, абе мани. Шефът нали е с връзки - прочел в проекто-Уъркшопа някаква статия за Наскар-а и ми поръча да му пратя една пиратка.

Адам се почеса и погледна разсеяно към небето: "Наскар!?... Егати тъпнята - некви се гонят по овални писти. Скука. Само американци могат гледат и да вият от кеф при подобно състезание. За к'во ли му е на Дъртия тая боза?" От небето се разнесе страховит гръм, бабичката нададе див рев и атакува. Скинарите с писъци се разбягаха. Адам въздъхна от умиление при гледката и изтърси:



Верижна катастрофа. За секунди една в друга се нанизват десетина коли.

Gamers' Workshop Racing Team - "Нас не догонят!"

- Дъртия се е побъркал. Тия от Уъркшопа също. Наскар яко sux.

Нашия леко се отдръпна. Изгледа Адам така сякаш го вижда за пръв път.

- Знаеш ли, копеле - трябва да си починеш. Откак Ева се затри нанякъде вече не си съвсем на себе си. Пич - NASCAR, бе! Най-добрият и зрелищен автомобилен спектакъл, който американец е измислил.

Адам докара на физиономията си едно добре оттренирано изражение на ироничен скептицизъм. Нашия погледна часовника си, въздъхна, бръкна във вътрешния си джоб, извади някакви напечатани листи - явно въпросната статия - и започна...

NASCAR е типичен американски продукт. Спектакъл, замислен с една единствена цел - да забавлява и да засилва потоците адреналин с над триста километра в час. Правилата на състезанието и самите автомобили са нагласени така, че шоуто винаги е гарантирано. Има няколко много важни особености, които различават *NASCAR* от останалите автомобилни състезания. Почти всички писти са овални (с малки изключения), и в зависимост от тях обиколките варират от 90 до 500, през което време стрелките на скоростомерите на прелитащите покрай публиката четириколесни зверове рядко падат под цифричките *250-300*. Стартът е "летящ", а не от място, като преди състезанието се провеждат квалификации.

ТЕСТВАНИ СИСТЕМИ:

AMD Thunderbird 900 MHz,
256 SDRAM,
GeForce2 MX 32Mb,
Creative SB Live!,
Joystick,
резолюция 800x600x16bit
при активирани почти всички екстри
резултат: играе се горе-долу добре, но на моменти framerating-а пада под 10

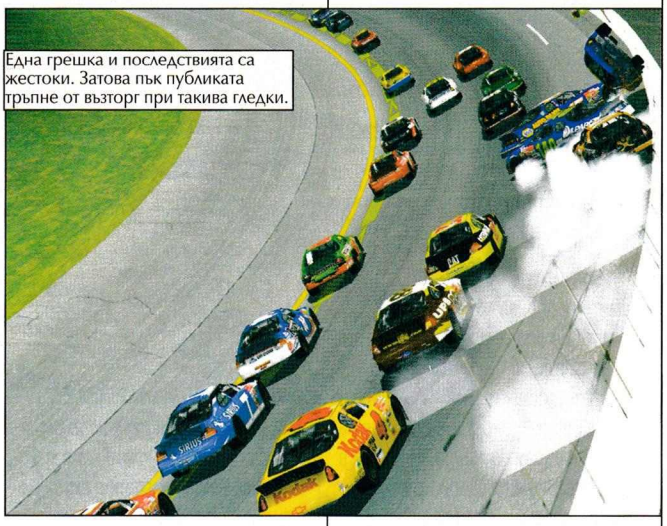
AMD Athlon XP 1500,
256 DDR,
GeForce2 GTS 64Mb,
Creative SB Live!,
Logitech MOMO FORCE feedback волан,
резолюция 800x600x32bit
при пуснати всички екстри
резултат: играе се идеално

Gamers' Workshop Racing Team "гърчи" America Online

Всички автомобили са американски марки (*Додж, Форд, Понтиак и Шевролет)*. Под капака обикновено реве мощ, сбрала в себе си силата на табун от около *750* коня и набутана под кожусите на свръхустойчиви на натоварвания двигатели, които ние - простосмъртните, едва ли можем да си представим. Аеродинамиката на колите умишлено е почти еднаква, така преимущество се печели само с прецизни настройки на автомобила и умела тактика от страна на пилотите. За разлика от *Формула 1* или други състезания, където понякога разликата между колите на отделните тиймове е огромна. НО, отликите между двете състезания не свършват дотук. Всеизвестно е, че когато един болид от *Формула 1*, се движи с голяма скорост, зад него се образува тунел от разреден въздух (вакуум). Когато друг болид навлезе във вакуума на този пред него, той бива един вид - всмукан и се ускорява допълнително *(aero push)*, като при това нарушава общата аеродинамична система на болида пред него и потърпевшият става малко по-бавен. Така от две коли с близки показатели задната е по. Затова във *Формула 1* всеки се стреми да се откъсне от преследвачи. При *NASCAR* нещата стоят по съвсем друг начин. Аеродинамиката на автомобилите е такава, че когато някой навлезе във вакуума на този пред него, общото аеродинамично съпротивление на двете коли се намалява, т.е. те стават по-бързи. Две коли в *NASCAR*, движещи се с висока скорост близо една зад друга *(nose to tail)* са доста по-бързи от единичен автомобил. Точно тук е ключовият момент! Това се нарича *draft*. В *draft* могат да се наредят не само две, а много коли. Добри пилоти в *draft* могат да постигнат до две секунди по-добро време на обиколка от единичен автомобил. Вече няма особен смисъл непременно да изпревариш колата пред теб или да се откъснеш от преследвачи, много по-добре е да се "чифтосаш" с колата пред или зад теб, дори ако за това е нужно да намалиш, за да те застигне този зад теб и заедно да станете по-бързи. Малка ирония - за да изпревариш противниците си, трябва работиш в тандем с тях. Бе шантава работа.

ЛИЧНО МНЕНИЕ:

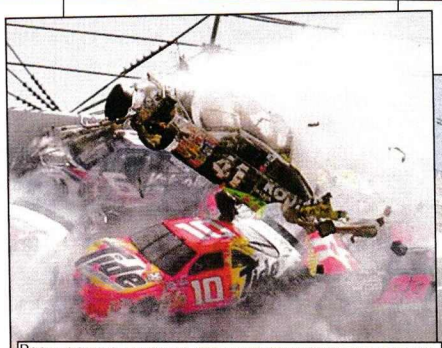
Никога не съм предполагал, че един - на пръв поглед - доста скучен симулатор може да бъде толкова динамичен. Екшънът е превъзхождащ всичко, което съм играл. Геймплеят - адски пристрастяващ. Върховно удоволствие!


Една грешка и последствията са жестоки. Затова пък публиката тръпне от възторг при такива гледки.

А как всъщност стават изпреварванията? Отново се използва предимно аеродинамиката. Караш си кротко и дебнеш удобен момент, в който да се откъснеш от опашката на колата пред теб (или *draft*-а), да зарежеш досегашния си партньор без подкрепа и да се прехвърлиш на друг *draft*, който да те "засмуче". Колата(или *draft*-а), останала без подкрепа, просто ще изостане. Състезанията в NASCAR са изпълнени с безброй малки предателства и нови приятелства. Друг начин за изпреварване е следният: Когато две коли или два *draft*-а се движат един до друг, между тях също се образува вакуум от завихрянето на въздуха. Ако една кола успее да се мушне в този вакуум, тя се ускорява допълнително. По този начин, когато някой хитрец се вмъкне между два *draft*-а, може да направи двойно, тройно или по-мащабно изпреварване. Същото се получава и когато една кола се мушне между друга кола и мантинелата на пистата. При това всички маневри се извършват при главозамайващи скорости. Купонът става още по-голям, когато по-бързите започнат да застигат с по една обиколка по-бавните, когато започнат смените на гумите и горивото. Напълно нормално е да използваш някой изостанал балък, за да се ускориш допълнително и да скроиш номер на *draft*-а си, като се прехвърлиш на по-предна позиция или по-преден *draft*. Няма сметка и постоянно да си пръв (по-голямо въздушно съпротивление, по-голям разход на гориво), трябва периодично да отстъпваш лидерското място в един *draft*. От друга страна във вакуума двигателят се охлажда по-трудно и прегрява, което налага колите, които не са първи в *draft*-а, да излизат периодично встрани, за да "глътнат" малко свеж въздух за охлаждане на двигателя. Умелото използване на тези моменти също дава преимущество. Управлението на колите по пистата остава на заден план (няма завои, има само широки овали), най-важно е използването на аеродинамиката. Управлението се извършва най-вече с регулиране на газта, спирачки по време на състезанието почти не се използват. Всъщност спирачките на колите в *NASCAR* са изключително меки. При *Формула 1* принципът е "газ, спирачки, скорости, тайминг, тактика". При *NASCAR* е "тактика, тактика, тактика". Всички маневри се извършват с много хитрост, внимателно дебнене на точния момент, и най-важното - с изключителна прецизност, предвид високите скорости. Всяко невнимание се наказва жестоко. При големите скорости и нанизаните близо една зад друга коли катастрофите много често са верижни и изключително зрелищни. Автомобилите са със здрави кокпитове, но не са редки и смъртните случаи. Пилотите трябва да са с хладен ум, много пресметливи - да са истински джентълмени и едновременно с това пълни подлеци.

Надхитряне със 190 мили в час: червената кола ще "зареже" светлосинята, като премине в десния draft. Притичам се на помощ на светлосиния и така двамата правим тройно изпреварване. Червеният е прецакан.

Казаното дотук обяснява в известна степен манията, наречена NASCAR. Всичко това важи и за *NASCAR Racing 2002 Season*. Играта е великолепна, един от най-добрите рейсинг-симулатори, които са се появявали. NASCAR игрите имат изключителен успех по света и подобно на FIFA и NHL имат много издания. Последното е по-добро от всичко, правено досега. *Моделите на колите* са изключително прецизни и красиви, забелязват се дори и специалните капаци на покривите на колите, които влизат в ролята на въздушна спирачка, когато колата се завърти. *Пистите* са моделирани на задоволително ниво, единствено пит-стопът е доста постен. Трибуните представляват само текстури, което малко загрозява картинката, но по време на самото състезание не се забелязват ни най-малко. *Графичният енджин* е доста тежичък и обявените минимални изисквания са недостатъчни за нормална игра. *Озвучаването* е на ниво, като изключим едно малко бъгче, предизвикващо смущение в звука. *Изкуственият интелект* е почти перфектен, но прави впечатление това, че компютърните опоненти не са достатъчно агресивни. На трудност 100% не е проблем бързо да напреднеш от последно до първо място. За *управление* е най-добре да се ползва джойстик или волан, само с клавиатурата е мъчително - почти невъзможно да се играе. *Менютата* са изключително приятни, Tutorial-ът респектира с професионалната изработка, от него можете да научите всичко необходимо - за управлението, принципите на аеродинамиката, правилата на състезанието и за тънкостите на всяка писта. Настройките на колите в *Garage*-а са колкото душа пожелае, предвидени са и готови варианти. Режимите на игра са стандартни за рейсърите, не можах да опитам само *Мултиплейър*, защото се оказа, че по клубовете това великолепно заглавие все още го няма.


Реалността е далеч по-страшна от виртуалния екшън.

Трасето и моделите на колите са почти перфектни, но трибуните са малко грозновати.

Бясно препускане с 300 км/ч на по-малко от метър от противника. Такава гледка трудно може да се види извън NASCAR.

Колкото до самите надпревари мога да споделя, че са адски пристрастяващи и играта със сигурност ще допадне на всички фенове на жанра. Може би в началото тя ще се стори на някои малко трудна, но с определени настройки на опциите за кратко време абсолютно всеки може да свикне с управлението - далеч по-лесно и интуитивно от останалите рейсинг симулатори. Ако това не помогне на помощ идва регулирането на трудността - от напълно аркадна до почти перфектен реализъм. При катастрофи ламарините се мачкат, понякога даже се късат и отхвърчат парчета, повреждат се почти всички части. В играта има вграден дори *paint shop* редактор, с помощта на който колите могат да се нашарят според вкуса на геймъра. От сайта на Sierra могат да се дръпнат тазгодишните листи на пилотите или заготовки на скинове, които да се обработят с Photoshop или друга програма и после да се "импортнат" готовите скинове във вид на BMP или TGA текстури. Като капак на всички суперлативи до момента, нека в края на тази статия спомена и факта, че NASCAR притежава и един перфектно изпълнен *replay editor*...

...Устата на Нашия вече бе пресъхнала, а Адам зяпаше изумен. Никога не бе подозирал, че такова богатство от емоции може да е скрито зад, наглед, прозаичната и скучна опаковка на NASCAR. Без да се замисля за нищо повече той махна нервно с ръка и се метна в спрелия автобус. Бабичката вече беше помляла скинарите и сега гледаше на червено полицейския кордон.

Адам се прибра и веднага се нахвърли на дистанционното. Щрака, докато намери нужния канал, изпъна се, просна крака на масичката пред себе си, отвори си бира и жадно засмука. Състезанието тъкмо започваше. В последни приготовления се щураха механици и организатори, двигателите с рев загряваха. Камерата за миг се задържа на едно подозрително познато смокиново листо. Въпросното се усукваше около водача в ранглистата, сластно поклащащ бедра докато се приближаваше към колата си. Адам изохка и разтърка очи невярващо: "ЕВА?"

Погледна нагоре и промълви молитва: "Шефе, аре бе, една гръмотевичка само, тресни - да знам, че не сънувам." Шефът през това време шлайфаше aero push маневрите и никак не му беше до простотиите на прислугата. После...

Зеленият светофар светна и над 30000 конски сили с рев се спуснаха по кабеларката. 42 торпили се сдавиха в бясна надпревара...

Вграденият Paint shop ми позволява да се състезавам от името на любимия на всички ни отбор.

ОЦЕНКА:	88%
Графика:	80%
Звук:	80%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	95%
Прилича на:	

Nascar игра

- Производител: GSC Game World
- Разпространител: CDV
- Интернет: www.cdv.de
- Жанр: Стратегия в реално време

Cossacks The Art of War

Автор: Guerrero&Master

Крачка напред или назад спрямо оригинала? Преценете сами.

Зелипе II, Петър Велики, Луи IV, Наполеон... все ярки имена от една, според мен, пренебрегвана от компютърните забавления епоха. С изключение на няколко сполучливи *"пиратски"* игри (става въпрос за морските разбойници, вилнели някъде през XVI век), разработчиците така и не предложиха на играчите достатъчно смислени игри. Едно интересно изключение е Cossacks. Ако все още не сте запознати с тази прекрасна стратегия в реално време, по-добре внимателно прочетете следващите редове.

На пръв поглед Cossacks не се различава много от другите стратегико-тактически заглавия. Същата визия (играта е 2D, но теренът да е доста разнообразен), същият път на развитие, включващ строеж на сгради, експлоатиране на мини, създаване на войски и в повечето случаи - *"обджективи"* от рода *"search and destroy"* (кратко и ясно, но осъществяването им коства доста време и мъчен труд), но в нея има неща, които изменят геймплея по такъв начин, че да се получи една наистина

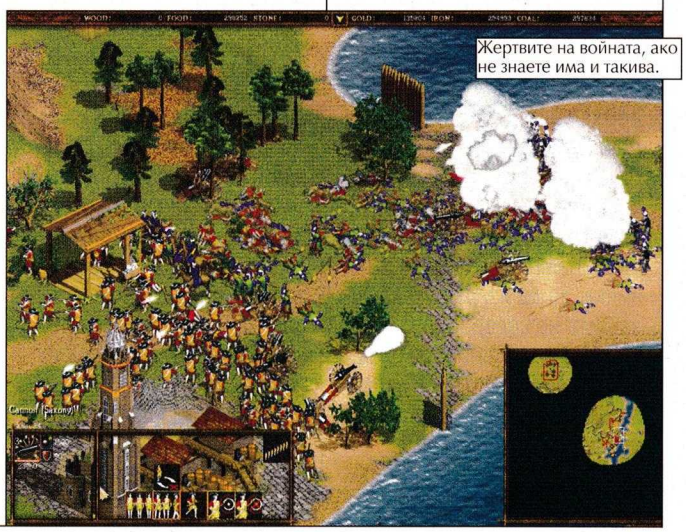
Айфеловата кула ряпа да яда гледайте аз каква катедрала си имам.

Като гледам тази битка и се сещам за пирати, бандити, окови, затвор, бесило...

комплексна и сложна стратегия

Като се започне от десетките типове единици - всяка с бонус срещу определен противник, влиянието на терена, бруталният ИИ (Изкуствен Интелект - за победа над компютъра в обикновена skirmish игра ще са ви нужни поне 3-4-5 часа) и не на последно място - поддържането на деликатния баланс в икономиката – изпитание, в пълна степен достойно за волски нерви като моите (макар понякога и в мен да се надигаше зова на дивото, тогава изплювах безвкусния тревоняк, навличах вълчата кожа, и започвах да вия грозно и до изнемога срещу луната. От БЯС! Но то без т'ва в една игра не може, всеки го знае).

В Cossacks всяка единица изразходва определено количество храна и ако не я


Жертвите на войната, ако не знаете има и такива.

ТЕСТВАНА СИСТЕМА:

Duron 650Mhz,
512 RAM,
64Mb GeForce 2 Pro,
На резолюция 1024X768 играта вървеше перфектно. Ще може да се играе без проблем и на по-слаби машини.

www.workshop.netbg.com

нахраните навреме огладнява, гладните пък имат недостатъка да умират с изумителна бързина, това от своя страна кара играча, освен всичко останало, което трябва да прави, непрекъснато да поддържа и развива производството. Освен храна има доста други ресурси - злато, желязо, дърва, камъни, въглища. Астрономическите количества от тях са нужни за разплащане с войскарите, за снабдяването им с амуниции, за строеж на крепостни стени, кули и други съоръжения и прочие. За да не съм голословен, веднага давам един пример:

Злият компютър правеше постоянни набези из северните брегове на един остров, където по стечение на обстоятелствата бях развил доста важна база (разбирай две златни мини пети level, три находища на желязо и т.н.). Отговорих на гадта с два реда оръдия, които не позволяваха десантните му кораби да се приближат. В резултат от постоянната канонада нивото на iron-а започна застрашително да пада. Компенсирах загубите с новопостроените мини на южната част на острова и се възползвах от кратката почивка, за да изградя такава защита на север, която практически да е непробиваема.

Какво мислите, че направи противникът? Събра цялата си мощ и нападна фронтално? (Често използван похват от много "специалисти" в областта на стратегиите). Не, не и пак не! Гадното копеленце ме изненада с една миниатюрна армийка, набързо стоварена на южния бряг и неспособна да направи каквото и да било. Освен да срути 1-2 мини. И познайте КОИ точно мини срина!

Беше вече късно да строя тепърва нови, да ги заселвам и ъпгрейдвам. Докато с неволно възхищение седях и зяпах тъпо екрана оръдията ми дадоха няколко залпа и задружно замлъкнаха... Последва нападение, масова сеч, рушене на сгради, load/restart game и т.н.

Ще се опитам да обобщя написаното дотук: Cossacks симулира една развиваща се и просперираща, европейска държава, градяща военната си мощ предимно и основно благодарение на икономическото развитие. Казано по-простичко:

войните, които ще водите в Cossacks, ще са войни за ресурси

След този опит да припомня накратко някои от основните принципи, залегнали в творбата на украинците от GSC Game World, нека сега се пренесем на бойните полета на expansion-а, носещ обещаващото име The art of War.

Първото нещо, което дълбоко ме потресе, е отсъствието на каквито и да е нововъведения в gameplay-я. Присъствието на няколко нови нации не можа да разсее тягостното чувството за *дежа ву*. Все едно се връщах в стара къща, в която някой бе пренесъл няколко нови мебели, купени от разпродажба, но по същество нищо в нея не се бе изменило. Дори и праха никой не се бе постарал да позабърше. Леките промени при единиците бих могъл да нарека единствено *козметични*, но не и определящи, камо ли променящи стратегията на игра. Графиката и звуците са същите, а музиката (поне във тази версия, която на мен ми беше предоставена) беше като лунната атмосфера - липсваща.

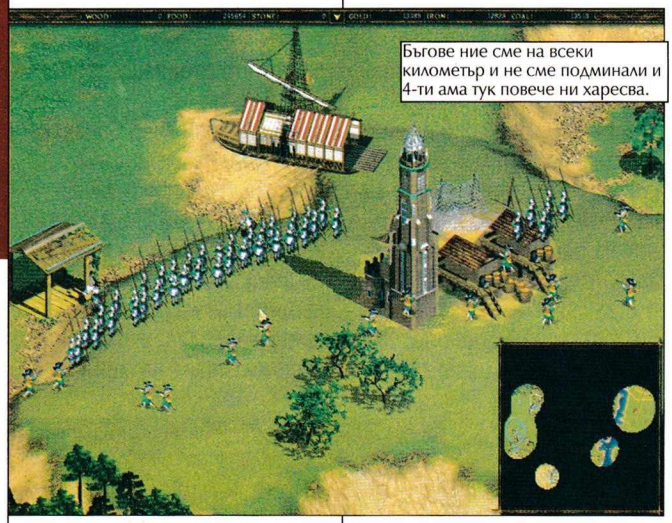
Та значи, откъдето и да го погледнем, за парите си

ще получите единствено нови кампании и нищо друго

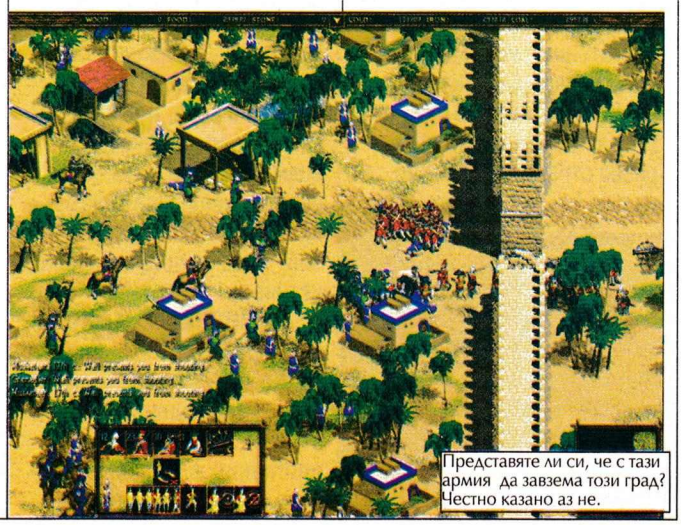
Тъжен факт, който щеше да повлияе съществено на крайната оценка, ако не бяха споменатите кампании. Освен, че са доста добре замислени, те засягат и реални исторически събития, като действията на Австрия срещу Османската империя и Швеция, участието на Прусия в Тридесетгодишната война или конфликта между Полша и Украйна, което в моите очи е много голям плюс. Освен да забавляват, игрите могат и да обучават и когато го правят, дори и в минимална степен (защото за историческа достоверност в детайли, се съмнявам, че може да се говори),

ЛИЧНО МНЕНИЕ:

Когато играх Cossacks преди няколко месеца изпитвах доста смесени чувства, но доброто впечатление надделяваше в тях. Днес, мнението ми за expansion-а е с една степен по-ниско.
Новаторска немощ, огромно количество бъгове...
Игра, създадена предимно за хардкор-почитателите на оригиналния Cossacks.


Бъгове ние сме на всеки километър и не сме подминали и 4-ти ама тук повече ни харесва.

Венеция и нито дума повече.


Представяте ли си, че с тази армия да завзема този град? Честно казано аз не.

това е похвално.

В повечето от мисиите ще имате определено количество войски, с които да постигнете поставените ви цели. А те се различават, не само по същност, но и по начин на изпълнение. *В рамките на една единствена мисия ще се налага да ескортирате товари, да защитавате селища от вражески атаки или сами да обсаждате укрепления*. Ако щете ми вярвате, но те наистина ще ви покажат как са воювали хората по онова време. Ще разберете защо не се слага *multibarrel canon* зад пехотата, защо мускетарите са безпомощни без стабилен отряд копиеносци на *hold position* пред тях, ща научите как артилерията може да обърне хода на всяка битка, стига да е разположена правилно и да се охранява (в противен случай е достатъчен и един вражески конник, който да се добере до оръдията и те автоматично сменят собственика си). Не мога да преценя степента на реализъм в играта, но все пак си струва да се отбележат различията при движението на леката и бронираната кавалерия, абсолютно правдоподобните интервали между изстрелите на *howitzer*-ите (това може да подразни човек, когато е избил всички защитници на някоя крепост и му остават само кулите, но от друга страна да не забравяме, че в епохата, в която се развива действието, не са съществували нито минохвърлачки, нито артилерийски установки), интересно е да се види как аркебузерите поставят на стойка оръжието преди да стрелят, как зареждат след първия изстрел и миг по-късно биват пометени от вълната галопиращи хусари...

Смятам, че за *Singleplayer*-а написах достатъчно и затова се прехвърляме на така възхваляваната от доста хора опция, позволяваща битки с истински противници. Избираме бързо първият от двата варианта за мултиплейър, носещ доста познатото име *Deathmach* и тръпнем в очакване на конска доза адреналин.

Нищо подобно! Играта се влачи като натоварена с камъни каруца, трополяща едва-едва по огромните карти на Cossacks, а бавно развиващата се икономика и мудното придвижване на войските са се вклинили като пръстове в колелата й. Знам, че това се казва реализъм, ама хората, свикнали да се мелят на *StarCraft* няма и да го погледнат това заглавие.

...а, това е врага в моята.

Това е игра за една ръка - тази, която държи мишката.

Другата можете да я ползвате за каквото ви скимне (хихик). Шорткъти (бързи клавиши) в играта има, но на никой не му и хрумва да ги използва, да не говорим колко са НЕинтуитивни те, а и интерфейсът като цяло.

Добро онагледяване на "динамичността" й е следният пример: наредили сме с брат ми някакви мега-огромни армии на един изстрел с оръдие и половин час се караме кой да тръгне пръв. Защото, случаят е такъв, че който нападне пръв 100% губи цялото сражение.

Deathmach-а ще се хареса единствено на стратези с предпочитание към дефанзивните начини на игра от типа на двучасово строене на стени, кули, мини и ферми.

Historical Battle е съвсем друго нещо. Там няма да се грижите за икономика, а ще използвате предоставените ви войници, за да сразите противника - чиста Тактика. Ключовите думи тук са подходяща тактическа схема, мислене и перфектна координация.

Пак гренадири ама този път ще си го отнесе сградата.

За финал - *нищо ново под слънцето*, старата песен си върви на нов глас и единствено новите бъгове внасят по-сериозна доза разнообразие. Всъщност разгледайте снимките, сигурен съм, че някоя от тях ще предизвика усмивките ви. Оставам най-вече с удовлетворението и надеждата, че ако досега това доста интригуващо заглавие е оставало извън обсега на вниманието ви, може би тази статия ще ви накара да потърсите оригиналната игра (тя така или иначе е задължителна, за да се играе експанжъна).

На добър час!

Тридесет годишната война

В края на XVI и началото на XVII Контрареформацията постепенно се премествала на изток, в земите на бившата Римска империя. Този процес съвпадал с излизането на преден план на австрийските Хабсбурги и борбата им за надмощие на европейската политическа сцена. През 1618 г. възникнал спор за наследяването на чешката корона, с който се сложило началото на Тридесетгодишната война. През следващите три десетилетия испански, белгийски, датски и баварски войски опустошавали Германия в името на вярата. Пораженията били катастрофални около 70% от населението на германските и бохемските земи загинало, покосено от войната, епидемиите и глада. Разрушени били 1630 града и 18 хил. села, селското стопанство в разорените области било напълно съсипано. На Германия и трябвало около 100г, за да се възстанови демографски и икономически.

ОЦЕНКА:	**76%**
Графика:	70%
Звук:	75%
Геймплей:	75%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	75%
Прилича на:	
Age of Empires, Empire Earth	

- Производител: **Totally Games**
- Разпространител: **Activision**
- Интернет: **www.bridgecommander.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video**
- Жанр: **Симулация/Адвенчър**

Автор: Groover

Star Trek Bridge Commander

Изненадващо приятна игра с нестандартен геймплей и много реалистична Star Trek атмосфера

Случвало ли ви се е:

След дълги години чакане една от най-лелеяните ви мечти се сбъдва – излиза играта, за която сте чели и знаете ужасно много. Естествено, вие опъвате палатка пред "Славейков" и не мърдате оттам докато не ви доставят вашето бебче. Или поне докато на дилърите (какви думички използвам, а?) не им писне от крясъците ви и на спешен консилиум решат набързо да ви напишат някоя демо версия, та белким млъкнете за известно време, докато чакате "файнъл рилийз"-а. Сдобивате се с диска, слагате го в устройството и... след няколко часа ви се е искало това бъгаво недоразумение никога, ама никога да не е влизало в компютъра ви и още повече - в мечтите ви. Смея да твърдя, че подобни ситуации напоследък зачестиха.

А случвало ли ви се е:

Взимате игра, убедени сте, че няма да ви хареса, едната професионална ангажираност (в нашия) или пък липсата на нещо друго (във вашия случай) ви кара да я напъхате в CD-ROM-а, след което почти с неприязън пристъпвате към инсталация, а после и към самото играене. И не след часове, а след минути установявате, че сте попаднали на

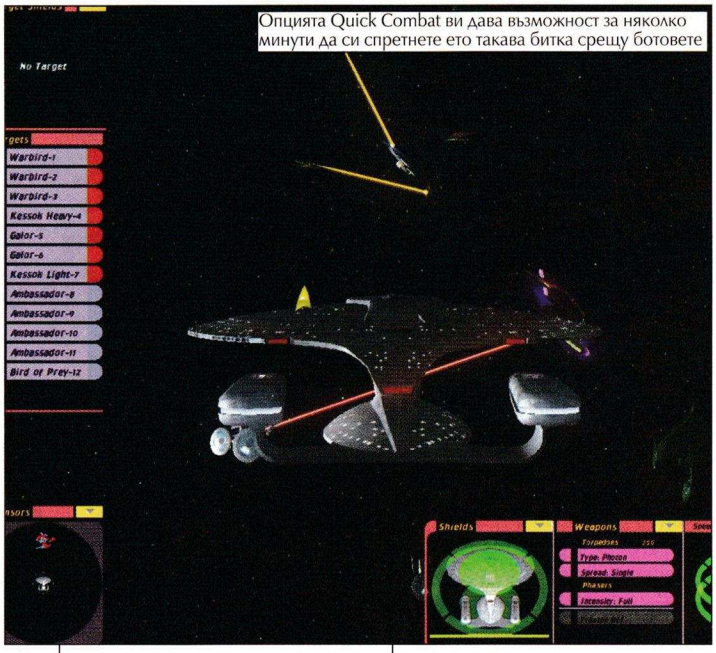
ИСТИНСКА НАХОДКА

Този сценарий, определено, е доста по-рядко срещан. Поне на мен ми се случи за пръв път. Играта, както може би се досещате, е Star Trek: Bridge Commander, а въпросът защо нещо, което би следвало да бъде космически симулатор попада в моите ръце, а не в тези на Alex III ще намери отговора си в следващите редове.

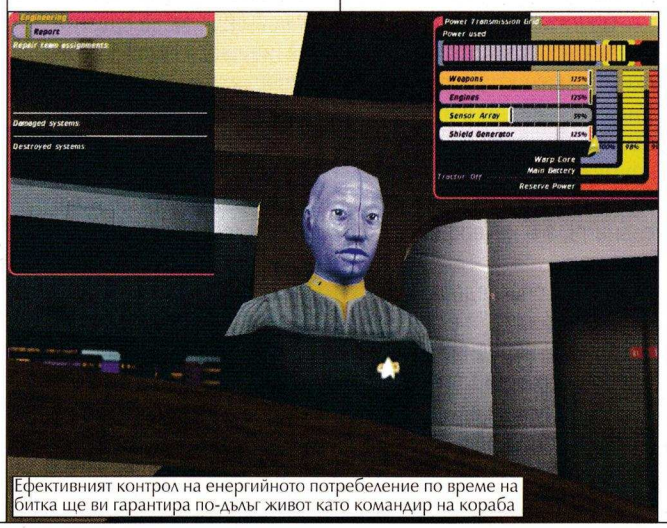
Както името на играта подсказва, тя ще ви запрати в Star Trek-вселената и в тялото на Командира на мостика на космически кораб (без цинични асоциации, моля). На вас е поверена отговорната задача по работата на гигантския USS Dauntless, а по-нататък и на чистак-бърсак новия Sovereign. По-запознатите със Star Trek поредицата сигурно знаят каква е задачата на всеки един капитан в тези чудовища – освен да преследва и пощипва инопланетянките из кораба той е длъжен да дава нареждания на екипажа си и да следи за тяхното изпълнение. Във второто действие се състои цялата игра – да разберете какво се иска от вас и да изпълнявате заповедите на ръководството стриктно. Ни повече, ни по-малко. Както сами забелязвате – човек трудно може да предположи, че ST: BC е нещо повече от поредния боклук от поредицата.

Но се оказва, че всичко е възможно.

Играта ви потапя в изключителната Star Trek атмосфера (която най-вероятно е и доста правдоподобно пресъздадена, но още отсега ви предупреждавам, че не съм голям фен на поредицата и ми е малко трудно да преценя в детайли) и не ви пуска да си отидете оттам в продължение на цели 8 мисии. Всъщност "цели" би трябвало да се разглежда като малко нескопосан опит за ирония. Играта никак не е дълга, да не говорим, че е ангелски (замисляли ли сте се, че да се каже *дяволски праволинеен* е тъпо) праволинейна. Действието не иска да се отдели и на милиметър от зададените му от авторите безкрайни скриптове и скриптчета, които иначе създават впечатлението, че гледаме филм, а не точно игра. Действието и историята се развиват много плавно и ви смукват в събитията, където естествено ви е поверена главна роля.



Опцията Quick Combat ви дава възможност за няколко минути да си спретнете ето такава битка срещу ботовете



Ефективният контрол на енергийното потребление по време на битка ще ви гарантира по-дълъг живот като командир на кораба

ЛИПСАТА НА SAVE

по време на мисия (записването на играта става автоматично, едва след края на всяка една) пък удължава изкуствено времето за изиграване на ST: BC с няколко часа, но предпазва от извращения от типа на записване след всеки успешен удар. Неприятното чувство от липсата на тази "екстра" се акумулира от факта, че в някои мисии можете да не успеете да се справите със задачите точно (и само) в завършващата фаза и това означава, че ще трябва да изиграваете всичко от последния автоматичен save. Което нямаше да е чак толкова досадно, ако поне имаше възможност да се пропускат анимациите в играта и да не се налагаше всичко да се прави по абсолютно

един и същи начин.

Но да се върнем на атмосферата в ST: BC, защото тя е сред най-големите плюсове на тази игра. Както вече споменах - не съм фен на Star Trek, но не сдържах да изпитам възхищение пред начина, по който фантастичната Вселена от телевизионната поредица е прехвърлена зад монитора. Истинските почитатели на сериала със сигурност ще изпаднат в екстаз. Не кой да е, а самият Жан Люк Пикар ще проведе обучението ви, ще се срещнете и с Дейта, каседианците, клингоните. Ще се сражавате рамо до рамо с Warbird-ове, ще защитавате космически станции, ще ескортирате важни личности. Изобщо яко Star Trek.

Едно от предимствата на малкото мисии в една игра е тяхното разнообразие. Точно на това са заложили Totally Games – във всеки един от епизодите ще имате различни цели, ще се появяват интересни (поне при първото изиграване) обрати в историята и т.н. Разнообразни не винаги е равно на добре направени. Единдва от епизодите със сигурност ще се заиграят опасно с нервите ви. Например изпълнението на задачата да бродите из един облак в търсене на отломки от взривила се звезда доста ще опъне истеричните струнки в човешката ви природа.

Но преди да премина към тези подробности по-добре да ви разкажа

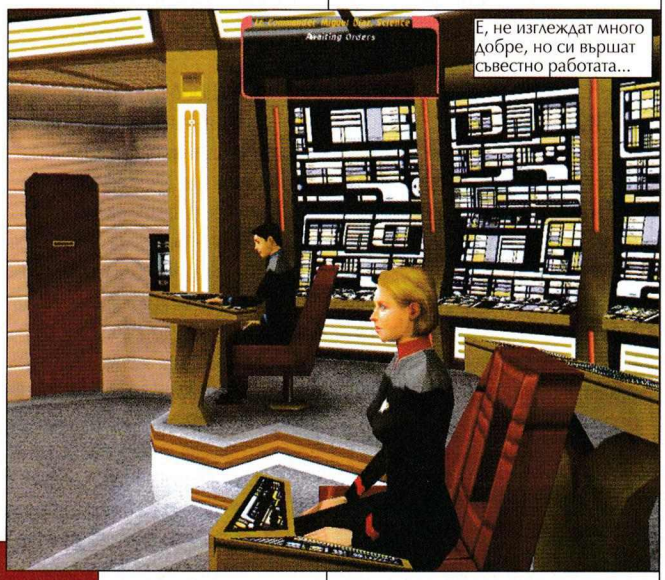
ИСТОРИЯТА

Всичко започва, когато USS Dauntless отива в системата Везувий, формално - за да изследва необичайна активност на звездата. Тайната цел на посещението, всъщност, е и да се държат под око станалите напоследък агресивни каседианците. Вие сте първи офицер на кораба. По време на изследванията, звездата експлодира и ударната вълна помита командира на Dauntless. Самият кораб едва успява да се спаси и се прехвърля в База 12 за ремонт, където ви повишават в чин и ви възлагат да разследвате причините, довели до трагедията. Историята е типично Star Trek-овска (ако мога така да се изразя), но тя не е главната атракция в това заглавие.

Солта в ST: BC са

БИТКИТЕ

Те са най-вълнуващият и най-често срещани елемент в играта. Не очаквайте, обаче, да видите интензивни битки в стил X-Wing или Wing Commander. Тук става дума за огромни кораби солидно защитени с щитове и силни оръжия. По време на битка не се иска рефлекс, а тактика. Маневрите и стрелбата се извършват от навигатора ви (макар че има възможност сами да поемете контрола над тези функции), като вашата задача е правилно да прецените ситуацията, в която се намирате и да зададете адекватни команди. Например от коя страна да атакувате, на какво разстояние се намирате, кои оръжия да използвате и не на последно място, върху коя част от вражеския кораб да съсредоточите огъня си. При правилно зададени команди удоволствието от скръстването на ръце и гледането как вашият навигатор разпердушинва врага е огромно. Станах за посмешище в редакцията с моите постоянни възклицания и разхождане около монитора - каква била тази игра, дето можела да се играе само с гледане, да не би игрите да са еволюирали до степен на телепатия, някакви нелепи асоциации с оралната любов, подкрепени от твърдението, че и за нея участието на ръцете не били от първостепенна важност... - ей такива едни неща прехвърчаха около ушите ми. Но колегите просто не разбират, те не са играли ST: BC.



Е, не изглеждат много добре, но си вършат съвестно работата...

Други неща, които трябва да следите по време на бой са: състоянието на кораба и приоритетите на ремонтните работи по него, състоянието на батериите (щитовете и оръжията изсмукват енергийните запаси на кораба при продължителна битка). Докато се чудех, как по дяволите Totally Games са успели да превърнат една странна игра в интересно преживяване, случайно попаднах на името на **Lawrence Holland**. Това е човекът, който стои зад немалко космически симулатори от вселената Star Wars. Което за мен означава, че екипът е кадърен и може да прави добри игри. Независимо какви са условията, които са му зададени. И независимо от начина, по който изглежда играта. А

ТЯ НЕ Е ОТ НАЙ-КРАСИВИТЕ

Въпреки, че битките в космоса са доста добре направени (моделите на корабите са много детайлни), на мостика цари скръб и ръбатости. Хората ви имат пластичността на дюшеме, а лицевата им анимация спокойно можеше да липсва и това щеше да вдигне оценките на графиката поне с 5 единици. Някак си смешно и недодялано изглеждат сканираните физиономии на Пикар или Дейта върху ръбатите им глави. Но това не е чак болка за умиране, не е решаващо. Като компенсация разполагаме с много добри звукови ефекти (взети директно от сериала), добра актьорска игра и много интуитивен интерфейс.

За мултиплеъра в играта не мога да кажа нищо, поради простата причина, че в редакцията нямаше жив човек, който да иска да играе ST: BC с мен. При проведените експерименти се оказа, че има няколко режима на игра – кооперативна, deathmatch и defend the base, но при всички тях участниците в мелето трябва сами да управляват корабите си и да стрелят, а това, по моему, до голяма степен ограбва чувството, което изпитвате докато играете солова кампания.

Като сумираме всичко написано дотук, ще получим, че Star Trek: Bridge Commander е едно наистина добро заглавие и то ще бъде забавно и за хората, които не са фенове на телевизионната поредица. Основните плюсове в играта са интересната битка, добре споеният геймплей, както и скриптовете, които плавно ни разказват фабулата на играта. Като нейни недостатъци ще спомена праволинейността й, както и няколкото изнервящи момента в играта, на които съм се спрял малко по-нагоре. Затова опитайте играта и почти съм сигурен, че няма да ме псувате докато сте на капитанския мостик.

P.S. Ако сте маниаци на тема Star Trek спокойно можете да вдигнете крайната оценка с 15 единици.

ОЦЕНКА:	**76%**
Графика:	75%
Звук:	90%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	85%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Star Trek игра	

Всички игри във вселената на STAR TREK

Simon & Schuster Interactive
- Star Trek Captains Chair by Imergy
- Star Trek DS9 Companion by Imergy
- Star Trek DS9: Dominion Wars by Gizmo Studios
- Star Trek DS9: The Fallen by The Collective
- Star Trek Encyclopedia 3.0
- Star Trek Technical Manual by Imergy
- Star Trek TNG Companion by Imergy
- Star Trek Trivia Challenge
- Star Trek: Borg by Touchscreen Media Group, Inc.
- Star Trek: Starship Creator by Imergy
- Star Trek: Starship Creator Add-On by Imergy
- Star Trek: Starship Creator Warp 2 by Imergy

Viacom New Media
- Star Trek DS9: Harbinger by Stormfront Studios
- Star Trek Klingon by Touchscreen Media Group, Inc.

MicroProse
- Star Trek Generations by Spectrum Holobyte
- Star Trek Klingon Honor Guard

Activision, Inc.
- Star Trek Online
- Star Trek TNG: Armada by Activision Santa Monica Studio
- Star Trek TNG: Armada 2 by Mad Doc Software
- Star Trek TNG: Bridge Commander by Totally Games
- Star Trek TNG: Hidden Evil by Presto Studios, Inc.
- Star Trek TNG: Invasion by Warthog plc
- Star Trek Voyager: Elite Force by Raven Software
- Star Trek Voyager: Elite Force Add-on by Raven Software
- Star Trek: Away Team by Reflexive Entertainment Inc.
- Star Trek: Borg Assimilator by Cyberlore Studios
- Star Trek: ConQuest Online by Genetic Anomalies

Interplay
- Star Trek Pinball by SCi
- Star Trek: Federation Compilation
- Star Trek: Klingon Academy by 14 Degrees East
- Star Trek: New Worlds by Binary Asylum
- Star Trek: Secret of Vulcan Fury
- Star Trek: Shattered Universe by Starsphere Interactive, Inc.
- Star Trek: Starfleet Academy
- Star Trek: Starfleet Command by 14 Degrees East
- Star Trek: Starfleet Command 2: Empires at War by Taldren
- Star Trek: Starfleet Command: Orion Pirates

Spectrum Holobyte
- Star Trek TNG: A Final Unity

Hasbro Interactive, Inc.
- Star Trek TNG: Birth of the Federation by MicroProse

- Производител: **New Media Generations**
- Разпространител: **Easy Computing**
- Интернет: **www.nmg.ru**
- Системни изисквания: **Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video**
- Жанр: **походова стратегия**

End of Twilight

Автор: Cabal

Забавна походова стратегия, направена с много чувство за хумор

Обикновен, невзрачен диск, с надпис, който не ми говори нищо. Не съм чувал за тази игра, не помня и ние да сме я анонсирали в списанието. Взимам я с примирено спокойствие, в крайна сметка за това са новобранците - да играят игрите, които друг не желае. Без очаквания, без надежди, без патос - единствено с мисълта, че ми предстоят няколко тягостни дни, в които някак трябва да прегълтна факта, че ще губя време с посредствено заглавие. Защото дългът зове, защото така трябва...

"The End" - надписът се мъдри в средата на монитора, а аз още не мога да откъсна поглед от екрана. Стоя и за пореден път си мисля, колко още трябва да видя от този свят и в този живот, за да престана с прибързаните заключения. Колко още пъти съдбата трябва да ми докаже, че напук на песимистичната си логика понякога изненадите, които ни поднася могат да бъдат и добри.

End of Twilight се оказа размазващо яка, а аз така и не успях да се откъсна от нея за повече от времето необходимо за основните човешки нужди.

За какво става дума?

Ще ви кажа, разбира се, но нека караме полека и от начало:

ИСТОРИЯТА,

залегнала в играта е свързана със скандинавските митове и по-специално с Рагнарок - Последната Битка, Краят на Света или както е най-известен - Залезът на Боговете. Ще ми е трудно да ви разкажа цялата митология в два реда, но ще се пробвам. Та, решили Ледените Великани и децата на Локи (лошите) да надигнат глави и да се опънат на Один и останалите богове (добрите) за супер купата в свръх тежка категория в най-бруталното *Разбиване* за всички времена (гледайте bTV тази неделя). Според дебелите книги, които четох за въпросния кютек оцелели не е имало, а участниците в него били разпознавани по-късно по зъбните им картини. Е, събитията в EoT ще съберат три яки момчета (които в края на играта ще бъдат още по-яки) и така ще ги завъртят, че в крайна сметка ще се окажат бойци в армията на Один и ще участват във въргала между него и злия син на Локи - Фенрир.

EoT представлява походова... ъ-ъ... тупалка. С други думи

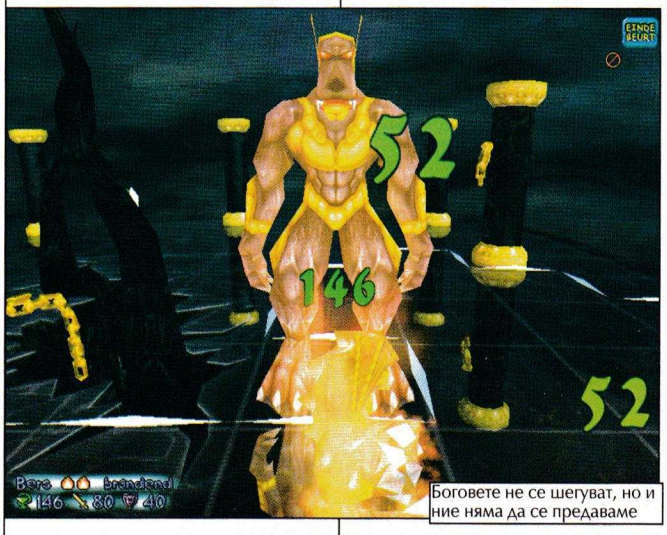
ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

макар на пръв поглед да не изглежда такава - играта е 3D, а нивата, визията и изобщо всичко в нея създава впечатление за конзолно адвенчърче - типичната за този род игри графика, подобна перспектива, човек, а дори и полубог като мен (в края на играта - направо бог), спокойно може да се заблуди. Ще управлявате от един до четири персонажа, всеки от които има показатели като здраве, атака, защита и ход. С напредването на играта аверите ви ще се сдобият с по някое специално ударче, с по някое предметче - оръжийце, щитче и прочие благинки. Вашата работа е след като ви изплюят в началото на нивото да напредвате, принципно - с много бой, решавайки във всеки един момент къде да поставите хората си върху разграфената на квадратчета карта и да намуате злите лоши, така че да им нанесете максимална щета. (Звучи постно, но повярвайте - играта е яка, само дочете статията!)

Самите нива са изпипани до най-малката подробност и всъщност представляват малки главоблъсканици. Те (главоблъсканиците), обикновено, се решават по точно определен начин - пътят, както се казва, е един. От вас се иска просто да го видите и да минете по него. Затова и един съвет, ако се рестартирате за десети път на някоя карта значи не правите нещо както трябва, просто сменете подхода и опитайте пак.

Мисиите са точно единайсет и съответно ще ви трябват горе-долу толкова часа, за да ги прегазите. Ще ви се наложи да се промъкватe понякога незабелязано, да освобождавате пленници, да пребивате богове и да разфасовате разни странни твари. В края на краищата всичко се свежда до това да си пробиете път през орди от гадове, за да стигнете жив до другия край на картата. Обаче дизайнерите успяват всеки път да облекат тази простичка концепция в нови парцалки, така че въобще няма да ви дразни фактът, че през цялото време правите, практически, едно и също. За всяко ниво пичовете са измислили различни гадове, всеки от които

Жълтото поле указва полето на поражение на героя. Внимавайте там да няма ваш човек, защото като нищо ще отнесе някоя бухалка по главата. Също така, ако героят ви не атакаува един ход, на втория ще може да атакува два пъти или да стреля от разстояние



Боговете не се шегуват, но и ние няма да се предаваме

Синята фигура ви дава възможност да изберете къде да преместите героя си

има специално умение и чалъм за пребиване.

Именно *противниците* са поредният плюс в графата с похвали. Като цяло гадюгите се справят доста добре със задачата да ви пречат. Няма да видите от тях някакви префърцунени тактически постройки и ходове, даже напротив - щом влезете в обсега им ще ви атакуват като бичета. Обаче докато ви нападат няма да си пречат - използват кадърно специалното си умение и имат гнусния навик да нападат героя с най-малко кръв от групата ви (като с това никак не му помагат). Обичайна е ситуация в края на някоя мисия, когато един от хората ви, който, освен че има точно три кръв, е запален и отровен, докато останалите се изнасят на по 200 здраве, че и отгоре. Като се замисля, май забравих да ви кажа, че в почти всички нива гадовете са безкрайни (раждат се от разни гнезда), което прави играта още по-палава за минаване. От друга страна тук няма трупане на опит и вдигане на показатели (като изключим предметите, с които можете да кичите героите си), така че целта е единствено и само да преодолеете поредното ниво, изпълнявайки поставените ви задачи.

Наш човек в беда - редно е да му се помогне

Итерфейсът е опростен до немай-къде и е изключително интуитивен. Какво ти интуитивен - те са три бутона на кръст, да го вземат мътните, и освен ако не сте стругар, претърпял няколко трудови злополуки проблеми не се предвиждат.

Графиката, както стана дума, е изцяло 3D. Няма да ви изненада с нищо, но изглежда достатъчно добре, още повече, че точно в тази игра са други нещата, които са важни и я правят добра. Нивата са шарени, като разните му там води, рибки във водите, мъгли и други обекти са пипнати и радват окото. Единствените неща, които изглеждат ръбати и смешни са героите ви, но пък дизайнерите са успели да обърнат този недостатък в своя полза - докато слушате какви простотии ръсят вашите момчета ще разберете, че те просто не могат да изглеждат другояче, освен дървеняшки. Впрочем *Озвучаването* също е на съвсем прилично ниво и спомага за потапяне в атмосферата и съпреживяване. Има няколко момента, които така ще ви наблъскат с адреналин, че ще ви се прииска да хванете по две-три брадви във всяка ръка и да се втурнете да помагате на героите си. Друго, друго… о да, как щях да пропусна - ЗАДЪЛЖИТЕЛНО трябва да чуете как цвърчат хората ви, когато са запалени - култово.

НЕДОСТАТЪЦИ

На първо място краткостта - някъде около десетина часа реален геймплей, а и играта е доста линейна, нямате контрол над развитието на героите си. Всяко ниво се минава по точно определен - оптимален начин, откриването на който понякога е свързан със смъртта на милиарди неврони.

Като заключение искам да кажа, че братушките са успели да вдъхнат живот в това заглавие, съзиждайки една завладяваща атмосфера и история, която неведнъж ме принуждаваше да се превивам от смях, а пет минути по-късно да псувам прос... пардон... юнашки. Но, което е по-важно - успя да ме накара да повярвам в нейния измислен свят. А когато десет-секундното аутро на играта свърши, направо щях да се разцивря, като някое девойче, което гледа как Леонардо Ди Каприо потъва в студеното море (ама колегите бяха наоколо и ме досрамя). Защо EoT ми хареса толкова? Не знам, може би защото не очаквах много от нея, защото въпреки, че на пръв поглед в нея няма нищо особено отделните елементи се съчетават по такъв начин, че ще ви подарят няколко часа разкошно забавление.

Така че - ако можете да си я позволите, изиграйте я на всяка цена.

ОЦЕНКА:	87%
Графика:	80%
Звук:	80%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	75%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Odium

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва !

- Производител: **Black Cactus**
- Разпространител: **Microids**
- Интернет: **www.microids.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video**
- Жанр: **Стратегия в реално време**

Warrior Kings

Автор: Balrog

Игра, която можеше да обсеби душите ни, но разби мечтите ми.

В последно време светът на RTS-те усърдно пъпли към една цел - третото измерение. Малко по-малко *"спрайт"*-овете биват замествани с *текстури* и *рендър*. В стремежа си към третото измерение, някои хора биват призвани да полетят. За съжаление понякога се издигат толкова високо, че слънчеви лъчи прогарят крилата им. А от високо се пада лошо, всички добре знаем това. Това, което ще прочетете по-долу е истината за една игра, която можеше да обсеби душите ни, но разби мечтите ми.

Сега, както му е редът, ще започнем с

Пехотата - сърцето на всяка армия.

ИСТОРИЯТА

Орбис континента, Стария Свят. Почти целия е под властта на Империята. Империята на Единствения Бог, управлявана от двоица властници светски - Светия Пазител, командващ армията и Върховен Патриарх, духовен водач на Империята. Векове наред Светия Пазител отблъсквал варварите и езичниците от границите на Орбис, а Върховния Патриарх се грижел вярата в "Единствения Бог" да е силна в сърцата на поданиците. Дълго Империята била благословена с мир и стабилност. Всичко обаче внезапно се променило, когато старият Патриарх починал. Великите Кардинали се събрали да изберат наследник. Изборът бил изненадващ и смущаващ; след няколко странни инцидента, в които петима от кардиналите починали от мистериозна треска - Иктиус Гранитас бил избран за нов Върховен Патриарх. Управлението на Иктиус Грантис започнало устремно, за кратко време той концентрирал в столицата, цялото богатство и власт. Империята обаче се разкъсвала по шевовете. Светия Пазител, Карлем Агнус се интересувал повече от желанията на тялото си, отколкото от проблемите в Империята. Той следвал сляпо заповедите на новия Патриарх, без значение, колко безумни били те.

Зашепнало се, че мрак се е спуснал над двореца, където редът и благородството били принесени в жертва върху олтара на амбицията. Тези от Великите Кардинали, които се противяли на патриархската воля изчезвали, паднали покосени от болест или внезапно преосмисляли позициите си. Благородниците, осмелили се да надигнат глас, били арестувани по обвинения в измяна или ерес. Страх обвил душите, убийствата на трибуни и капитани, дръзнали да се опълчат, станали ежедневие. Армията от защитник на границата се превърнала в полиция. Граничните гарнизони опустели, варвари и разбойници плячкосвали на воля, наемниците и авантюристите се множали всеки ден. В тези размирни времена благородниците се обърнали към Барон Амалрик от Кравант, един от най-уважаните членове на Сената, и поискали от него да ги оглави. Това стигнало до слуха на Патриарха и под претекст, че в провинция Кравант се вихри необуздана ерес, той издал указ, който гласял, че баронът се е отклонил от Вярата и призовал васалите си да унищожат заразата. Скоро след това Лотар, епископ на Островир, тръгнал на поход срещу Кравант, подкрепен от армии наемници. Той арестувал Амалрик, предявявайки му лъжливо обвинение и още тогава - пред самите градските стени, благородникът бил посечен. Синът му, Артос, отсъствал от града и успял да избегне смъртта. Не му оставало нищо друго, освен да се отправи в странство, но Артос се заклел да се завърне и да отмъсти...

Бехемот, еквивалента на 2 килотнонна атомна бомба.

Тук притчата свършва и започва играта. В ролята на Артос ви е писано да пребродите 20 мисии по пътя към отмъщението. Ще ви разкажа какво ви очаква...

В процеса на играта в **Кампанията** бавно, но сигурно ще се приближавате към един основен избор, който в крайна сметка трябва да направите - какъв модел на управление ще наложите в земите си. вариантите са три: *Империя*, *Езичество* и *Ренесанс*.

Империята, като форма на управление, акцентира върху духовното водачество, където основни са магиите на 4-те елемента.

Езичеството екстраполира върху близостта с Природата, при него можем да бъдем повелители на животните и магиите за призоваване, а да

ви призная - има бая големички животни.

Ренесансът - тук водещи са науката и технологиите. Веднъж само да издрапате до барута и всичко друго е просто прах в очите.

Всяка от трите форми на управление, логично, има и специфичен набор от специални единици, или казано с други думи - мислете за тях като за три различни раси. Залагайки на *Ренесанса*, например, ще разполагате с *мускетари* и *драгуни*, докато при *Езичеството* ще имате възможност да призовете *"Легиона на немъртвите"*, които, според мен, са най-добрата пехота в играта, а и не искат никаква поддръжка - нещо, за което ще стане дума по-нататък.

В **Мултиплеър** пътищата за развитие не са три, а четири. По кой от тях ще поемете зависи от реда, в който строите ключовите сгради. Възможните ъпгрейди на сградите са доста, но от кои точно ще можете да се възползвате зависи изцяло от избрания път на развитие. Могат да се комбинират и два пътя, но така губите възможността да построите последната сграда.

Може би по-раничко трябваше да поясня, че играчът не може да си избира начина на управление още в началото на кампанията. Но докато технологичното дърво бавно расте той бавно се приближава до една от трите форми на управление, базирайки се на изборите, които прави.

Ако трябва в едно изречение да събера определението за Warrior Kings то ще е следното:

Играта е добре балансирана микстура от ресурсен мениджмънт и бойни сцени - толкова добре, че все едно има две игри, едната е Икономическа Стратегия, а другата Военна.

Икономическия модел или "Ранъта прай Борбъта"

Ресурсите в играта са 3 - храна, материали и злато. *Храната* се набавя само и единствено от ферми. Тя се използва за строеж на единиците, като самите те имат нужда от някакво константно количество храна, което се заделя от производството. Когато произвеждате повече, отколкото консумира войската, сте на печалба. *Материалите* участват в изграждане на сгради, ъпгрейди и *"строеж на единици"*. Те са събирателен ресурс, който набавяте чрез дърводобив или каменодобив. *Златото* е вездесъщо, противно на всички очаквания то не е основно, а се харчи предимно за някой и друг ъпгрейд. Наличностите на злато и камъни са под формата на находища и се добиват, както в Age of Empires.

Почти всяка мисия се свежда до това да изградите икономика, която максимално да задоволява нуждите на войската, без да се разхищава работната ръка в лицето на селяните. Колкото по-малко селяни имате толкова повече войници. Обикновено започвате с централна сграда - малка фортификация, която в последствие се превръща в замък и няколко селянина, с чиято помощ трябва да изградите икономическата си мощ. Около него постепенно застроявате вашия град. Това е доста обемен и труден процес. Придобитите ресурси се усвояват едва след като пристигнат от находищата в замъка. Транспортирането става с каруци или на ръка. Икономическият менъджмънт е изпълнен с тънкости и хитринки и в зависимост от начина на управление разполагате с различни похвати за увеличаване на добивите.

В сърцето на пустинята, само пясък и палми.

Ще дам пример с империята: В ширналата се зелена равнина сте построили село, което ще бъде основният ви източник на храна. Около селото построявате ферми, една две вятърни мелници (покачват КПД-то на селяните) и задължително - църква. Какво бе учудването ми когато видях как селяните се отбиват в църквата по време на жътва и сеитба, отчето ги благославя и те се връщат на полето, работейки с удвоени усилия. Същото е и при дърводобива, само че там се изисква дъскорезница. Всяко село е отделна икономическа единица, това означава, че когато селяните трупат в него ресурси те не се "телепортират" в складовете на замъка, а си остават в селските. Този факт е определящ, защото всичките ви ресурси стават достъпни едва след като се появят в замъка. Именно за това служат каруците. С

Началото на една трудна игра.

Мускетарите са строени, но врагът изпадна по трасето.

ТЕСТВАНА СИСТЕМА:
PIII800 128RAM 3DVideo
За мрежова игра е препоръчително да имате един свободен компютър, на който да пуснете Dedicated сървър, или всички играчи да са с Гигахерцови машини, с поне по 256MB RAM.

ЛИЧНО МНЕНИЕ:
Макар в началото да подходих към Warrior Kings с нескрит интерес и големи надежди (графиката е добра, текстурите са прилични, звукът е на място и не се натрапва, а само допълва атмосферата на играта, историята семпла, но детайлно развита с интересни обрати и е подчинена на изборите на играча), всичко предполагаше качествена и увлекателна игра, но крайният резултат се оказа просто един добър начин да обогатя ругателния си речник. Но, казват - пачовете лекували, да се надяваме, че и сега ще стане така, защото изключая ИИ-то тази игра притежава огромен потенциал да влезе там, където й е мястото, "А-група".

всяко построено село получавате каруца, задавайки й до къде да закара стоките. Иначе повечето сгради се строят в рамките на града - т.е. около началната ви сграда. Тя е заобиколена със стена и когато мястото зад нея е недостатъчно, след поставянето на основите на нова постройка, стената се разширява автоматично. В списъка на сградите, които ЗАДЪЛЖИТЕЛНО трябва да са в рамките на града е и казармата, така че уважаеми читатели забравете за номера *"построй 10 казарми пред стените на врага и го залей с войска"*. Просто не става. Интерфейсът за строеж е доста интуитивен, постройките са разделени в три групи, които са представени като бутони в горния ляв ъгъл, след като изберете селянина, но "горещи клавиши" липсват. Тази липса не е обременяваща, защото WK не изисква толкова бързи реакции, като StarCraft примерно. Селяните, освен да строят/поправят сгради и да добиват ресурси, имат и други, далеч по-социални функции. Те могат да гасят пожари, които са често срещано явление при наличието на "огнени стрели" и "гръцки огън". Също така, след повсеместна мобилизация, от тях става прилична военна сила, носеща гордо името "милиция". Друга ***основна*** функция на селяните е участието им в измолването на божията намеса. Това става като юрнете рабите божии в храма, катедралата, или техните езически еквиваленти. Различните модели на управление разчитат на различна помощ от провидението.

Но нека се върнем към подзаглавието - **храната и мястото й във войната.** Свикнали сме, единиците да се строят за храна, злато, дърва и да заемат определен брой "лимит". Във Warrior Kings те изискват и поддръжка, с други думи - искат да ядат. Всички единици заемат по 1 от "лимита", но не всички ядат 1, свещениците, примерно, ядат 4. Да направим следната сметка: Една ферма дава 5 храна номинално, с построена мелница дава 6, с един ъпгрейд 7, с втори ъпгрейд 8, когато до селото има църква добивът скача до около 12. Слагайки технологичното време за пренасяне на храната, поддръжката на армия от около 200 войника, и то предимно стрелци и пехота (по 1 храна поддръжка) изисква около 25 ферми. Храната е жизнено важна в буквалния смисъл (внимателно следете индикатора под цифричките с храната) - свърши ли ви и наличната храна единиците започват да окапват. Остават на 8 здраве. Веднъж построили войска, идва време да встъпите в бой. Прегръщайки смъртта всички се строяват...

Ето от тук идва храната.

Добре че има някоя друга кръшна селянка, да оплакнем окото.

На бойното поле или "Защо победителите плачат?"

Войната е красива, но жестока. За да обхванем с поглед цялостната картина на боя издигаме камерата високо в небето, долу конницата е с размерите на колорадски бръмбар, а пехотата изглежда малко по-голяма от мравка. Прекрасни са копиеносците строени в редица, зад тях са пиконосците, зад тях стрелците, а най-отзад чака тежката конница, по фланговете ни покрива лека кавалерия, строена в клин и конни стрелци - всичко 300 човека.

Играта е отчайващо мащабна, картите са огромни, битките също. В мрежова игра могат да се сблъскат армии от по 1600 (хиляда и шестотин) единици, само си представете подобен сблъсък. Брутална картинка, нали? За съжаление, за да и се насладите, ще трябва да се сдобиете с гигахерцова машина, надявам се и аверите ви да имат такива. "Лимитът", с който разполага един играч е 500. Единиците имат доста реални параметри, всяка си има и плюсове и минуси и различни показатели за защита в зависимост от това откъде ги атакуват, дали отстрани, фронтално или в гръб. Копиеносците, например, имат преимущество когато се сражават срещу конница. На стрелците им трябва един по-висок хълм и шансът някой да стигне до тях е почти нулев, 30 стрелеца на добра позиция могат спокойно да разстрелят 60 тежки конника преди те да стигнат до тях. С течение на времето единиците трупат опит, който се изразява в покачване на показателя "щета". Освен реализъм при единиците, наблюдаваме такъв при сградите и всичко останало. Да щурмувате град без да сте подкрепени от обсадни машина си е самоубийство. Дори да има само 2 кули по протежение на стената, която нападате пак ще ви разстрелят. Знаете ли колко време отнема на 40 конника да срутят каменна стена? Ами цяла вечност, докато на трибушета му трябват 4 изстрела. Единствените неща, които можете да срутите с армия, без да остареете са сламени къщурки. Далаверата при опита да се бутат сгради е в покачването на нива, защото трупате ниво на определен брой нанесени удари, без значение върху какво. По време на битка е хубаво при стрелците ви да има един "фургон за доставки", тази част от вашата армия е доста важна, защото след, а и по време на битката този фургон лекува единиците, а когато е до стрелците, те стрелят по-бързо и реално са с неограничен брой изстрели.

Та, дотук всичко изглежда прекрасно, нали? 3D реализъм, масовост, формации. Стигаме обаче, до онова мъъничко проблемче, което обръща колата, и което се нарича ИИ. Следната картинка:

Строили сте вашите конни стрелци на хълма, отдолу се приближава колона копиеносци и какво мислите, че правят вашите хора? Стрелят по злите когато последните влязат в обсег? Не, разбира се, втурват се надолу по хълма и се нанизват на копията, умирайки славно и без никакъв ефект. Според мен нещата ще се оправят с един *patch*, ама до тогава играйте предимно мултиплеър. Има още едно-две неща които един *patch* би могъл да фиксне. Когато сте в град се случва често пехотата ви да потъне в сградите и ако я нямате на селектирана в група, върви я търси. Друг неприятен факт са стрелците на компютъра, имаше моменти, когато ми се искаше да изям мишката до охлаждането на процесора. Кажете ми човешко ли е противниковите стрелци да стрелят на 3км разстояние през 60м хълм с борова гора, а вашите да не могат да хвърлят на 1/3 от това разстояние, при положение, че са на плато на 300м над целта?

Аз съм кротък човек, но ИИ-то на единиците ми неведнъж ме караше да чувствам търпението си като Малечко-Плаечко - изгубено някъде сред тъмната гора на малоумието на подопечните ми. И макар в началото да подходих към Warrior Kings с нескрит интерес и големи надежди (графиката е добра, текстурите са прилични, звукът е на място и не се натрапва, а само допълва атмосферата на играта, историята семпла, но детайлно развита с интересни обрати и е подчинена на изборите на играча), всичко предполагаше качествена и увлекателна игра, но крайният резултат се оказа просто един добър начин да обогатя ругателния си речник. В графата с недостатъците можем спокойно да впишем и мудността на действието, играта се разгръща бавно, а дори на най-висока скорост ресурсите се трупат с приспивни темпове. Но, казват - пачовете лекували, да се надяваме, че и сега ще стане така, защото изключая ИИ-то тази игра притежава огромен потенциал да влезе там, където й е мястото, "А-група".

ОЦЕНКА:	**65%**
Графика:	**75%**
Звук:	**80%**
Геймплей:	**70%**
Изкуствен Интелект:	**20%**
Мултиплейър:	**80%**
Прилича на:	
Empire Earth	

- Производител: XIII
- Разпространител: Virgin
- Интернет: www.hooligans-thegame.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Стратегия в реално време

Автор: Snake

Hooligans Storm Over Europe

THE ONLY THING TO FEAR, IS RUNNING OUT OF BEER

Това вече е прекалено. Чашата преля. Не, не тази с бирата, това е... как се казваше... метафора или нещо от сорта. Имам предвид, че долните капиталисти, произвеждащи компютърни игри нанесоха последния и решителен удар по устоите на обществото ни. Отнеха ни най-скъпото. От днешна дата (в случай, че те интересува - става дума за 8 март, когато беше официалната премиера на Hooligans в Англия) добрият, стар като самата игра, футболен вандализъм се сдоби с дигитална аналогия. Пред насълзените ми очи вече се нижат апокалиптични видения, в които след решаващото дерби агитките на Левски и ЦСКА се хвърлят като озверели към най-близкия компютърен клуб и му дръпват един мултиплейър на Hooligans, вместо, както си му е редът, да си нашокат кофите в Борисовата. Борисов пък ще спи спокойно с чувство за добре изпълнен дълг.

Хайде да я забраним тази игра, моля ви се. Те така или иначе из половин Европа отказват да я продават, дайте и ние да й опнем едно вето. Ми да им покажем на гадовете, в края на краищата. Те още малко ще ми направят симулатор за псуване на съдията със специални серии от комбота за изреждане на роднини до девето коляно и специален бонус, ако успееш да го напсуваш на родния му език. Дайте направо един компютърен клуб да отворим на Васил Левски и да се свършва.

Така е. След дългата серия от ФИФИ и УЕФИ, подредени по години като класни вина доживяхме появата на симулатор за другата - и поне на родна земя, значително по-атрактивната - страна на футболната игра. Хулиганските прояви свързани с нея. В H:SOE имаш неповторимия шанс да се въплътиш в ролята на цяла банда вандали и да пометеш противниковата агитка, противниковия отбор, че и града, в който се провежда мача от съответната мисия. Братята англичани (представени в случая от фирмата XIII), които практически са изобретили както спорта, така и идеята, че феновете му трябва да се бият с приблизителната честота на срещите, провеждани от любимите им отбори, решиха да издадат настоящия наръчник по футболно хулиганство. Както и сам можеш да се досетиш скандалът успя да продаде доста повече бройки, отколкото играта заслужава (струва ми се Hooligans беше най-продаваното заглавие в Белгия близо три седмици) и Бурята из Европа се нареди директно до GTA и Carmageddon поредиците в черния списък на цензурата, което автоматично я направи култова.

Бой между две агитки

Обичайните последници от боя

Бой между полицаи и две агитки

В някаква степен тя наистина е такава заради смелостта да предлага на подрастващите едно заклеймено навсякъде по света удоволствие. Всеки, който има смелостта да пусне на пазара игра с такава тематика и към сцени с крайно документален вид, представящи псуващи футболни хулигани, говорещи разни болезнено нецензурни неща (ако не се лъжа още в интрото някакъв тип се ухили на камерата и попита: "Що да бъхтя надолу по хълма, за да наеба само една крава, кат мога да ги наеба всичките?"), всеки който се осмели да представи в същата тази игра бруталното насилие, вандализма и незачитането на закона като неща носещи слава и приходи (в Евро, съвсем актуално) и сложи към характеристиките на хората от отряда ти, редом с обичайните качества "сила" и "издръжливост" неща като "дрогираност" или "алкохолизираност", заслужава безпрекословно уважение най-малкото заради факта, че продуктът му може и въобще да не види бял свят. Извън това уважение, обаче трябва да призная, че Storm Over Europe не е нищо повече от една посредствена стратегия, с твърде некадърно графично оформление, която дори не би намерила място в това списание, ако разискваше например гражданска война, наместо настоящата скандална тема. Ти си имаш определен брой хулигани от личната агитка, които трябва да се възправят срещу опасностите на съответната карта - в общия случай във вид на вражеска агитка и полицейски служители - и трябва да изпълниш някаква мисия - отново в общия случай - свързана с изпотрошаване на публичната собственост и избиването на голяма част от населението по същата тази карта. Базите ви - твоята и на врагот - не особено изненадващо са ситуирани в кръчми. Някъде из нивото има и магазин за оръжия, контролът, над който - логично - е особено важен. Можеш да обираш цивилни същи за пари. Това е. Юнитите са еднообразни и при по-високи резолюции практически неразпознаваеми и невероятно трудни за откриване, особено когато търсиш в тълпата оня с динамита или с пистолета. Но това сигурно не е особено важно при положение, че цялата игра минава под знака на анархията. Цъкай наляво-надясно, сейввай, лоудвай и рано или късно ще изпълниш мисията си, за да изгледаш следващото култово филмче. Той футболният вандализъм никога не е бил особено организиран.

Чувството за хумор на авторите е похвално (за целта непременно иди да видиш сайта на играта и секцията с cheat-овете в частност), но за съжаление тук разискваме не толкова шегички и скандални хрумвания, а игри. А като такава Hooligans не е нищо особено.

- ОЦЕНКА: 59%
- Прилича на: нестандартна стратегия

www.workshop.netbg.com

- Производител: Greenstreat
- Разпространител: Greenstreat
- Интернет: www.greenstreat.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Логическа игра

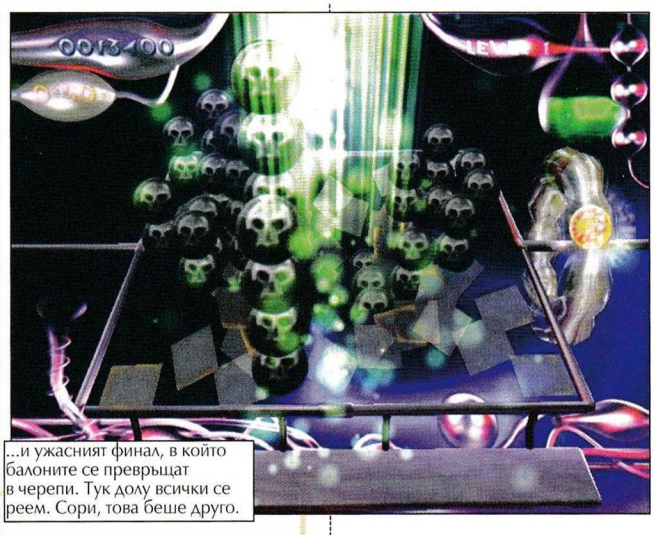
Автори: Snake

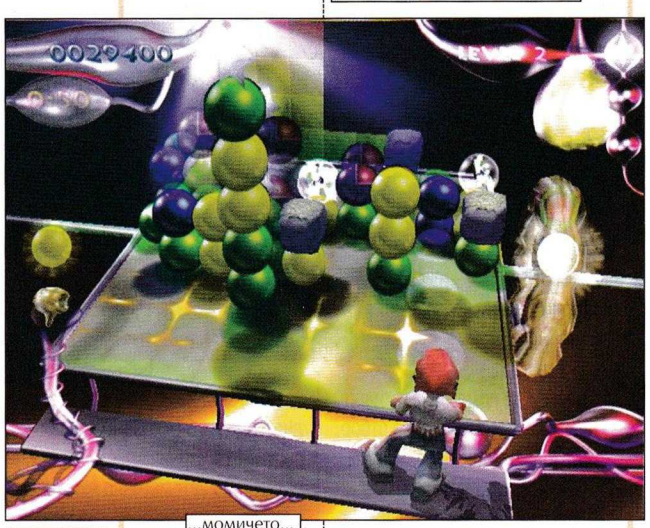
Super Bubble Pop Xtreme

Не е на корицата само поради липсата на подходящ артърк

Не знам ти какво очакваш от игра със заглавие Super Bubble Pop Xtreme, но трябва да ти кажа, че дори и да подходиш към нея крайно непредубедено още сблъсъка с началното меню, което ти предлага да си избереш герой измежду момченце, момиченце и киборгченце в предучилищна възраст ще те върне към реалността. Впредвид тук разискваната игра и невероятното ми познание на различните психологически типове въпросната реалност може да варира в четири различни посоки, тук отбелязани с буквите от A до D.

A/ Ако си част от аудиторията, която господата от Greenstreat са предвидили за продукта си ти очевидно не можеш да четеш това списание, защото или още не си се научил, или ти е трудничко да го хванеш при положение, че ръкавите на ризката ти са връздъргички и освен това са вързани зад гърба ти. В този случай можеш най-учтиво да благодариш на майка си или на сестрата, която ти чете статията, да лапнеш отново биберона или онова червено хапче, което ти дават на всеки кръгъл час и да се надяваш, че след следобедната си дрямка или респективно следобедната електрошокова терапия, ще те пуснат да постреляш още малко по шарените балончета.


...и ужасният финал, в който балоните се превръщат в черепи. Тук долу всички се реем. Сори, това беше друго.


...момичето...

Момчето...

B/ В случай, че си краен екстремист и си си продал тениската на Cannibal Corpse, за да си купиш настоящата игра само заради наличието на думата Xtreme в заглавието също не ми е много ясно как четеш този текст при положение, че най-вероятно в момента слушаш Immortal, куфееш и косата ти пада в очите. Във всеки случай най-вероятно вече си установил, че си се преебал много екстремно, така че пробвай да продадеш играта на някой от категория A/ и да си откупиш тениската.

C/ За този вариант приемам, че си някой радикален педофил, страдащ от бронхопневмония и се радваш на дечицата от играта докато времето се пооправи малко и можеш пак да си излизаш в южния парк със сивия шлифер без да рискуваш да се поболееш. Можеш вече спокойно да ги зарязваш тези балони, запролети се.

D/ И най-накрая идваш ти, скъпи читателю, който най-вероятно никога няма да се докоснеш до SBPX и най-близкият ти досег с нея очевидно ще се явява тази статия. В името на общата ти култура ще обясня, че настоящата игра представлява нещо като триизмерен тетрис с балончета, в който преждеспоменатите индивиди в предучилищна възраст се движат наляво-надясно по едно разграфено поле като насочват приждащите разноцветни - правилно - балони. Когато подредиш един върху друг три балона от един цвят те избухват, освобождавайки място за - именно - още балони. Като иновативна тенденция може да се отчете наличието на спешъл пауър, който се пълни с времето и като се напълни с него можеш да изпукаш всички балони по полето. Всичко това на фона на мазен електронен саундтрак, оправдаващ "поп"-а в заглавието.

Благодаря за вниманието.

Д-р Зигмунд Снейк

- ОЦЕНКА: 21%
- Прилича на: Tetris

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

- Производител: Fun Soft
- Разпространител: Activision
- Интернет: www.funsoft.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Groove

Shadow Force

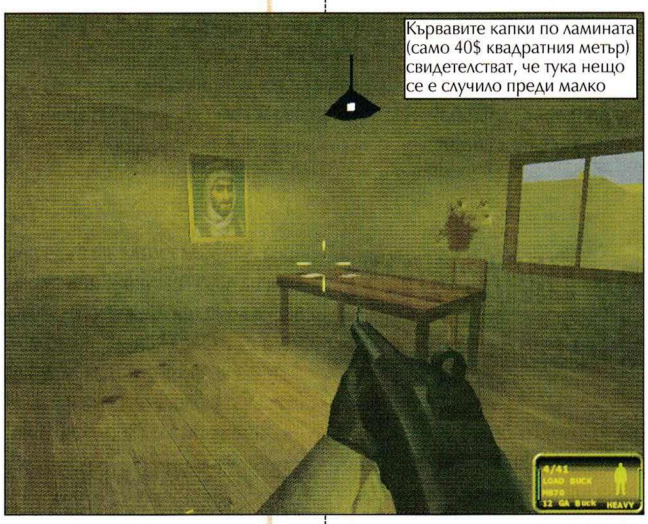
Може ли „евтин" 3D шутър да ви спечели?

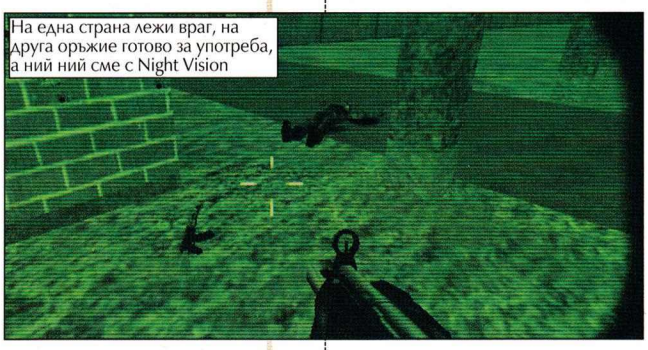
Shadow Force: Razor Unit е една от първите птички на нов жанр игри - евтините. Пионерите в тази област бяха CroTeam със своя размазващ Serious Sam, а сега и румънците от Fun Soft се опитват да се настанят удобно в тази ниша. И защо не? Разработката на една игра в Източна Европа е много по-евтина от тази в Америка и сметката да продаваш игра на около 20$ крайна цена изведнъж се връзва. Още по-добрата новина в случая е, че става дума за игри, които не са само евтини, но и качествени. За Serious Sam мисля, че няма нужда да ви обяснявам. Shadow Force: Razor Unit също се представя много добре и ако трябва да бъда докрай откровен - при подобра графика и със съвсем малко доработка играта може да диша във врата на големите имена в бранша. Не е зле, като се има предвид, че предишният продукт на Fun Soft - Cabella Off Road 4 x 4 е, цитирам Urko, "най-безумният рейсър, който някога съм виждал".

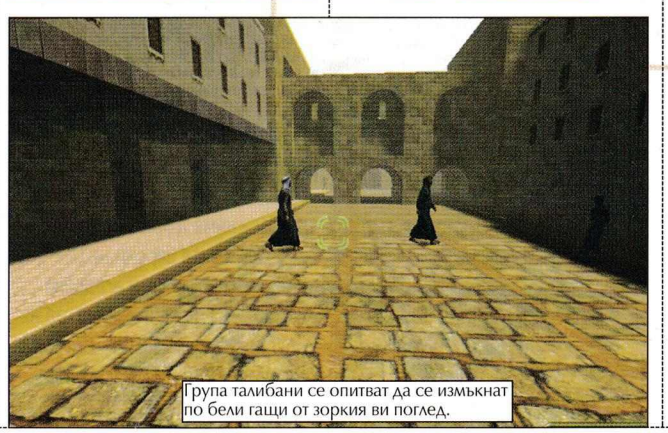
И така, както вече се досещате, става дума за екшън от първо лице, който ви поставя във ролята на не кой да е, а меганеизвестен антитерорист, който е изпратен да убива лошите в Близкия Изток. Нещата леко се объркват и вместо да се присъедините към частта си, се озовавате сам в територията на терористите. Оттук нататък започват и приключенията ви, които ще ви отведат на най-различни и странни места. Разнообразието и самият дизайн на мисиите са една от най-големите изненади в играта. Картите притежават едно качество, което съм виждал в твърде малко заглавия напоследък - реалистичност. Разхождате се из нивото и имате чувството, че това място може да съществува някъде по света. Независимо дали става дума за руини, азиатски град или пък индустриална зона. Чувството наистина си заслужава да бъде изживяно. Създателите на играта са й вдъхнали живот, тя има тягостна, мрачна атмосфера, която едновременна ви подтиска, а някой вътре във вас пее арията на радостта. Вашето геймърско "АЗ", което ликува. Поводи за радост дал господ.

Както вече споменах мисиите ви имат най-различни цели, а картите в които се развива действието обикновено не са особено големи и са натъпкани с лошковци. Което означава само едно - интензивен екшън без много, много тичане из безлюдни местности. Времето за изиграване на една мисия рядко ще надхвърли 10 минути. При това ако се движите внимателно по картата. Което не означава, че Shadow Force, може да се превърти за няколко часа. Играта хич не е лесна, а при условие че нямате опция за записване по време на мисия, единствено вашите бързи рефлекси и добра ориентация в нивото ще ви пази от омразния екран с бутон Restart Mission.

Физиката в Shadow Force: Razor Unit е на завидно равнище. Единственото нещо, което ме издразни при движението на героя ви и това на враговете е малко инертния скок. В опциите можете да си включите опцията за реалистичен откат на оръжията, което сериозно ще промени начинът ви на игра. При продължителните стрелби ще установите, че мерника ви неудържимо се отклонява от целта и много трудно можете да го контролирате. По-голямата част от оръжията в играта имат алтернативен режим на стрелба, както и няколко начина на стрелба - единични куршуми, откоси и автоматичен. При боравенето с пушкалата ще добивате съвсем реалистична представа за тяхната тежест, скорост на презареждане, мощ и т.н. Придържайки се до реалността, в играта няма да можете да носи по много желязо - само две - пистолет и тежко оръжие по избор (това, с което почвате или ютията, която врагът е изпуснал, след като е легнал да си почива след няколко куршума). Аптечки няма. За сметка на това вие сте добре оборудван. За радост сте си взели любимите бинокли и визьор за нощно виждане. Последното ще ви е жизнено необходимо, тъй като в Shadow Force ще намерим едни от най-тъмните сенки и местности. Да си го кажем направо - първите няколко мисии се играят само с Night Vision, защото иначе тежко ви и горко - терористите ще изникват като гъби след дъжд от всевъзможни ъгълчета и цепнатини.


Кървавите капки по ламината (само 40$ квадратния метър) свидетелстват, че тука нещо се е случило преди малко


На една страна лежи враг, на друга оръжие готово за употреба, а ний ний сме с Night Vision


Група талибани се опитват да се измъкнат по бели гащи от зоркия ви поглед.

Като стана думи за враговете й те в никакъв случай не могат да се нарекат Айнщайн, но ви вгорчават живота съвсем прилично. Преследват ви, докато се оттегляте, за да презаредите оръжието, опитват се да отбягват ударите, приклякат, а ако сте прекалено статични, можете да получите една граната за спомен от тях. Restart Mission?

Що се отнася до графичната и аудио част на играта, там нещата търпят подобрение. Engine-ът е собствено производство и за съжаление не може да си съперничи с красотите на Quake и Unreal. За сметка на това ми се струва малко тежичък и на по-слаба машина от рода на Celeron 500 играта може би ще се държи добре единствено на най-ниската разделителна способност. Звуците са добре подбрани, а музиката понякога успява да допринесе към атмосферата в играта (ключовата дума тук е понякога).

В заключение мога да ви кажа, че тази игра ме изненада изключително приятно. Ако си падате по екшъните в първо лице, задължително я запишете в листа с покупките. Ще ви остане само да се поздравите за добрия избор.

- ОЦЕНКА: 79%
- Прилича на: Delta Force

Quake 3: Arena Mods

Автор: Un-DeaD

Целта на тази статия е конспективно-образователна. В нея ще се опитаме да Ви представим накратко някои от по-нашумелите и стойностни (поне според нашето скромно мнение) модове за Quake 3: Arena.

За никого от вас не е тайна, че този тип софтуер (модовете) доби голяма популярност в последно време. Възможността да творят - да добавят и обогатяват или пък да внасят промени в любимата игра - кара все повече фенове със съзидателни наклонности да запрятат ръкави и да създават кой от кой по-оригинални и интересни варианти на предпочитаните си заглавия.

В това няма нищо лошо, дори напротив - така се родиха Counter Strike, Day of Defeat, както и много още знайни и по-малко знайни модове, базирани на Half Life, които се превърнаха в мания навсякъде по света. Те, обаче, ще бъдат обект на друга подобна статия. Днес ще се съсредоточим единствено върху модовете, ползващи енджина на Quake3: Arena - последният наследник на най-култовия мултиплеърен екшън, родоначалникът на съвременния 3D shooter - Quake1.

Молим, не се сърдете ако не откриете някой любим ваш мод в настоящия преглед - най-вероятно той... просто не ни кефи.

OSP Tourney DM/CA/CTF

www.orangesmoothie.com

Най-общо казано, ***OSP Tourney DM*** е създаден, за да улесни и да направи по-гъвкаво провеждането на q3 мачове. Да се задоволим с това обяснение обаче е все едно да кажем, че Хималаите са просто поголям хълм. Едва ли има сериозен фен на куейка, който да не е фен и на OSP. Просто този мод добавя към Quake 3 много от онова, което е трябвало по начало да има в него, но *id Software*, поради една или друга причина, не са сложили, за да могат различните типове игра да протичат по перфектен начин. Става въпрос за опции за настройка на клиентската или сървърската част на играта, за администриране на сървърите (включително и отдалечено), за гласуване (vote) и т.н. и т.н. Всяка една настройка може да бъде променена чрез гласуване или с конзолни команди. Съжалявам, че не мога да изредя всичко, което можете да направите с този мод, но списъкът с опциите, командите и възможностите е 13Kb .txt файл.

Преработената "The Edge" ("New Edge") + HUD-а на Pro Mode

В края на всеки мач получавате пълна статистика на играта си

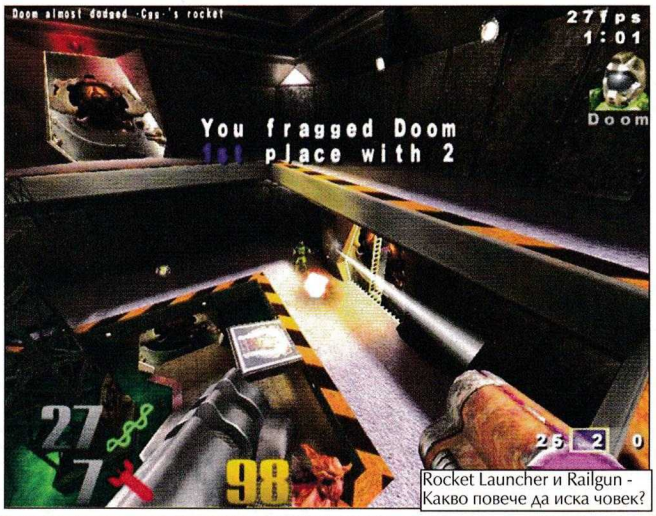
По-важното е, че всеки, който се почувства заинтересован може сам да се запознае с тях и ви уверявам - няма да съжалява.

По-новите версии на OSP (от 0.99c нагоре) имат и вградена поддръжка на възможностите на друг много добър мод - *Challenge Pro Mode* (http://www.challenge-world.com/promode/). Въвежда се с гласуване от конзолата (callvote promode 1). С внимателно променяне на някои фундаментални аспекти на Quake 3 (например физиката на играта и свързаните с нея засилки, скокове и т.н), модът превръща играта едва ли не в съвсем друга игра - още по-бърза, по-динамична и най-вече - още по-брутална. В излязлата преди около три месеца версия 1.0 Final на OSP, създателите на мода включиха и 15 карти, някои от които определено са доста добри. OSP Tourney е мод, задължителен за всеки уважаващ себе си q3-маниак.

Akimbo

www.planetquake.com/wid/akimbo/

Концепцията на ***Akimbo*** е много проста (и може би затова модът е толкова маниашки) - играете с две оръжия, по едно във всяка ръка. Оръжията са абсолютно независими едно от друго и стрелбата с едното няма никаква връзка със стрелбата с другото. Сами можете да се досетите до каква промяна в играта води това (Да бе, можем - връзваме си пръстите на възел, когато се наложи да сменяме оръжията - бел. ред. :-). Въпрос на лични предпочитания и преценка на конкретната ситуация е, каква комбинация от оръжия да изберете. Една от моите любими, например, е *railgun* и *shotgun*. Вариантът с две плазми също не е за пренебрегване.



Rocket Launcher и Railgun - Какво повече да иска човек?

Геймплеят е забавен и доста брутален, макар да съм сигурен, че на хардкор феновете на чистия Quake подобна концептуална екстравагантност ще им дойде малко нанагорно. Останалите обаче - купонджиите ще се забавляват страхотно с този мод.

Akimbo има пълен *bot support*, т.е. ботовете знаят как да използват второто оръжие, могат да си избират подходящото според тях (хехе) и да стрелят с него, независимо от първото. Казано накратко - в Akimbo в пълна степен е застъпена обратната пропорционалност - нищожен размер (около 350Kb), но огромни дози забавление и адски здрав екшън.

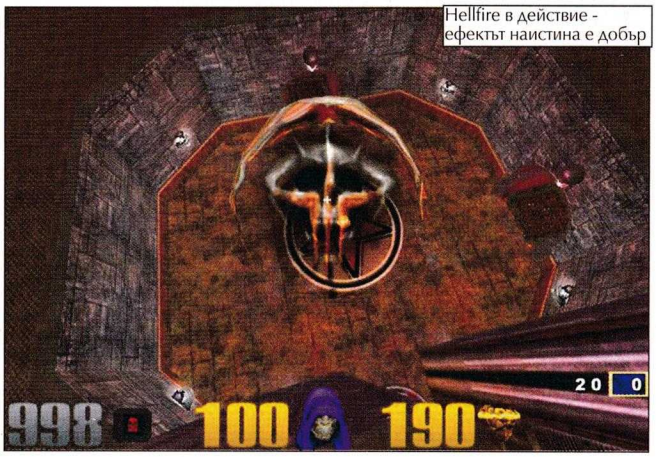
A-must-have!

Bazooka Quake 3

www.planetquake.com/warbird/

Ето това е Истинският мод... за всички върли почитатели на *Rocket Launcher*-а!

В ***Bazooka Quake 3*** има само едно основно оръжие - това, което в cfg-то на Freeman се подвизава под клавиша "W", в моето под "R", по default е под номер 7, а при вас нямам и идея



Hellfire в действие - ефектът наистина е добър

къде е, иначе казано - базуката! Преди обаче да решите, че това е някакъв извратен вариант на "реъл-арената" от Quake 2, и че няма нужда да четете по-нататък за него, нека поясня:

Тук оръжието ви винаги е базука (освен след всяка смърт, при което се раждате с базовото си пушкало - machinegun с безкрайни амуниции), но това съвсем не значи, че онова, с което тя е заредена винаги е ***едно и също***! Освен стандартните ракети от огнебълващите дула ще излита и смърт под съвсем различна форма. С нейните разновидности ще ви запозная в следващите редове:

Bazooka - обикновен Rocket Launcher, изстрелва познатите ни ракети.

Concussion missiles - щетата, която нанасят тези ракети не е много голяма, но силата, с която отхвърлят жертвата е просто невероятна. Добър начин да разкарате всички, които се навъртат около *Quad*-а или да онагледите на съперника си как *точно* се чувства Човекът Паяк, подхвърчащ от стена на стена.

Shrapnel Bomb - при избухването си разпръсква осколки, които "вкарват" доста неприятен *damage*. Едно фуриозно оръжие, овладеете ли го - можете да вършите чудеса.

RPG - изстрелва крилати ракети, които се ускоряват докато не ударят нещо/някой. Изключително мощно. Презареждането е бавно, но попаднат ли в целта...

Rocket pods - изстрелва едновременно до 5 ракети. Зависи колко ще задържите бутона за стрелба. С тях се улучва сравнително трудно и не са много мощни, но покриват по-широк периметър.

Laser-guided missiles - след изстрелването им можете да ги управлявате с мишката. Който е играл, да речем - SIN, прекрасно знае за какво става въпрос. На практика трудно използваеми, предвид сравнително голямата им скорост на движение и липсата на достатъчно обширни (с малки изключения) нива в Quake 3, но в меле и на някои от платформените - космически карти, е източник на кръвожадна тръпка.

Napalm - при избухването си тези ракети изхвърлят известно количество напалм, който остава по околните повърхности и гори няколко секунди. Просто моят безспорен фаворит. Неприлично брутално оръжие - прякото попадение означава 100%-ва смърт.

Hellfire rocket - голяма, бавна, мудна ракета. При избухването си, обаче, тя създава огромна огнена топка (ефектът е много як), изтребваща всичко околовръст. Явен аналог на BFG-то от Quake 2. Ограничени амуниции.

В Bazooka Quake 3 са включени и няколко нови режима на игра, като Last Man Standing, Soul Survivor, Survivor II, Escalation, Overkill и Weaponmaster EX, мястото не стига да ги опиша, но ви препоръчвам да им хвърлите по едно око - някои наистина си струват.

Този мод също предлага доста *fun* в замяна на малко място - големината му е около 4 MB и ако сте от онези, които обичат да експериментират не бихте го подминали.

Rocket pods - Кой порьча пет ракети?

Countdown Q3

www.planetquake.com/countdownq3

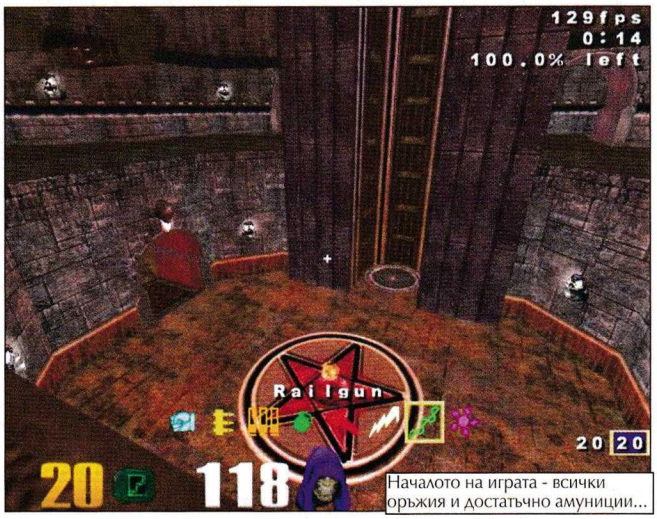
Усмихвам се докато изписвам името на този мод. Защо ще разберете след малко, само ще ви кажа, че е изключително трудно да победите в него. Аз съм го правил и това ми носи огромна удовлетвореност.

Тук, за разлика от обикновените игри на Quake 3, няма да взимате точки за фраговете си, а напротив - наличните ви точки ще намаляват с всяко убийство.

Каква е идеята?

Започвате с определен брой точки (да кажем 20) и при всеки фраг те намаляват с една. Ако ви убият, точките ви се увеличават с една, а ако се самоубиете - с две. Целта е да останете с нула точки. Но това не е всичко...

В началото на играта разполагате с всички оръжия (без BFG10K, изключено е в целия мод) и когато достигнете определена цифра точки, губите едно от оръжията си, най-доброто в момента. Най-напред се лишавате от railgun-а, след това следват Rocket launcher-а и така нататък. *Railgun-а* се губи когато достигнете до *82.5%* от точките, с които сте започнали играта, *при 70%* - губите *Rocket launcher*-а, при *57.5% - Plasma Gun, 42.5% - Lightning Gun,* при *30% - Grenade Launcher*, при *15% - Shotgun*. Когато Ви остава ***един фраг*** до победата ще имате на разположение само *gauntlet*.



Началото на играта - всички оръжия и достатъчно амуниции...

Не изглежда много интересно, знам. Мнозина от вас биха предпочели да се изколят на стандартния Quake 3, а? Ха, ще загубят! Това е диво забавление. На практика нещата изобщо не са толкова елементарни, колкото ви се струват защото е напълно възможно (особено при игра с повечко хора) да се окажете двама-трима с по един или два фрага, а няколко други играча с доста повече. И тук вече почва стратегията и дебненето - от една страна да не ви "освитка" някой от леймърите (но тежко въоръжени), а от друга да успеете да се "нагрухате" достатъчно и да намерите някой, който не е във вашето оядено и завидно положение и да му "вкарате" един десен прав с gauntlet-а, с което да спечелите и играта. При това преди някой от другите ви преки, обезоръжени почти напълно, конкуренти да го е направил преди вас. Понякога победата виси буквално на косъм.

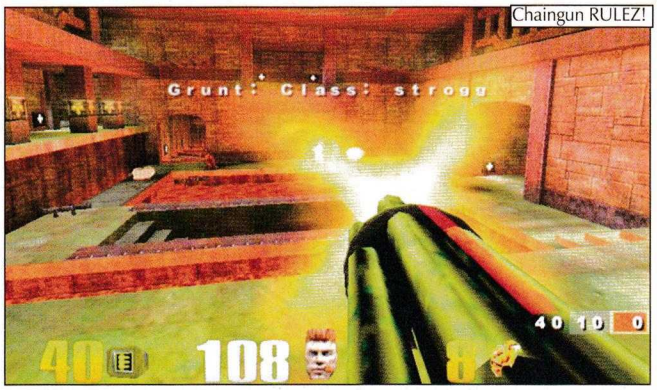
Ако играете *CTF* или *Team Deathmatch*, нещата са малко по-различни - при игра на Team Deathmatch отборът започва с определени точки и при достигането на определените проценти, целият отбор губи даденото оръжие. При CTF точките се намаляват или увеличават с пленяването или връщането на флаговете.

Generations Arena

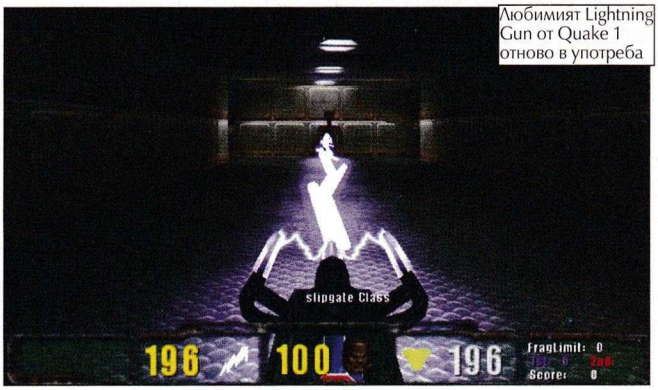
www.planetquake.com/wirehead

Generations Arena е един доста мащабен по своята същност проект. Основната идея на пичовете, които се занимават с разработката му е да обединят в една игра всичко най-хубаво, което са ни предлагали до момента момците от id Software. По-конкретно казано, те са се опитали да съберат в едно gaming experience-а от *Wolfenstein 3D, DOOM 1&2 и Quake 1, 2 и 3*. И всичко това с енджина на *Quake 3*.

Generations Arena е класово ориентирана модификация, в която бойците от Quake 3: Arena са разделени на пет класа или генерации: *Earth Soldiers, Doom Warriors, Slipgaters, Strogg Troopers* и *Arena Gladiators*. Това обаче не са просто пет групи, в които са наблъскани различните бойци. Всеки един клас разполага със абсолютно специфични оръжия, характерни за него, които само той може да използва. Там където *Major* ще види *HyperBlaster*, *Crash* ще намери прясно заредена *Plasma Rifle*. Ако *Sarge* се добере до оръжието първи, той ще се сдобие с *Flamethrower*, но ако *Crash* след това го убие ще вземе от останките му *Plasma Rifle*. Да, правилно се досещате - можете да играете в една и съща игра с оръжията от DOOM, срещу противници, въоръжени с пушкалата от другите игри. Яко, а? Доколко е целесъобразно да рискувате срещу доста по-бруталните комплекти от Quake 2 или Quake 3 е отделен въпрос, важното е, че става дивен купон. Като капак на всичко идват и няколкото много свежи и нови нива, както и римейкове на някои от класическите deathmatch карти от зората на този жанр, достъпни само в този мод.



Chaingun RULEZ!



Любимият Lightning Gun от Quake 1 отново в употреба

Другото, което отличава Generations Arena от всички останали модове е, че освен оръжията има още едно нещо, което сериозно отличава класовете един от друг - физиката на играта е различна за всеки отделен клас. Никой от тях не се придвижва като останалите. Някои имат чудовищния *air-control*, характерен за Quake 1, други разполагат с двойните скокове от Q2, трети пък правят безумните засилки от Q3. Power up-ите също са различни за всеки клас.

Ако случайно се запитате кой от класовете е най-добрият, отговорът е: "НЕ ЗНАМ". Всеки от класовете си има своите силни и слаби страни, което комбинирано с повече от 45 различни оръжия прави играта много непредвидима и забавна. Моето лично мнение е, че, макар физиката на отделните класове да не пресъздава изцяло тази на оригиналите, все пак Generations Arena е един от най-добрите модове, които са се появявали в последно време - прекрасна идея и определено доста добро осъществяване.

Urban Terror

Доста от нивата са на открито и наистина изглеждат добре

Urban Terror е отговорът на верните Quake фенове на *Counter-Strike* манията, завладяла общо взето целия свят. Това е мод, който заменя всички оръжия и карти и променя до неузнаваемост физиката на играта, а по този начин и целия геймплей, с цел постигане на колкото се може по-голям реализъм и максимално наподобяване на действителни битки между терористи и анти-терористи. Да, и тук иде реч за същата вечна битка... Но, *поне според мен*, реализирана доста по-добре от Counter-Strike-а (нали прочетохте - това е личното мнение на автора, изрично е подчертано - бел. ред.).

Някои от нещата, които създателите на този мод са направили, за да осъществят идеята си са: модели на реално съществуващи оръжия (например *Beretta 92FS, IMI .50 AE Desert Eagle, Franchi SPAS12 Shotgun, Heckler & Koch UMP45, Heckler & Koch MP5K, Heckler & Koch HK69, Colt M4/1A Carbine, Heckler & Koch G36E, Heckler & Koch PSG-1, Remington SR-8* и още не малко други); оборудване наистина използвано от специалните части (ще спомена само някои - *лазерни мерници, бронежилетки, уреди за нощно виждане*); карти, пресъздаващи местности от реалния свят. Това далеч не е всичко - в Urban Terror има и доста неща, липсващи в Counter-Strike, например доста по-добре реализирани зони на поражение (ако искате да убиете противника си моментално се целете в главата, но ако искате само да го забавите - целете краката); кървене (когато ви улучат, започвате да кървите и ако не се сетите да ползвате аптечка доста бързо давате "фира"); споменатата вече аптечка, която можете да си купувате и още много, много други неща. Графиката е на изключително ниво, озвучаването на моделите на играчите и на оръжията също. Физиката на играта може да ви накара наистина да влезете в кожата на персонажа, с който сте си избрали да играете.

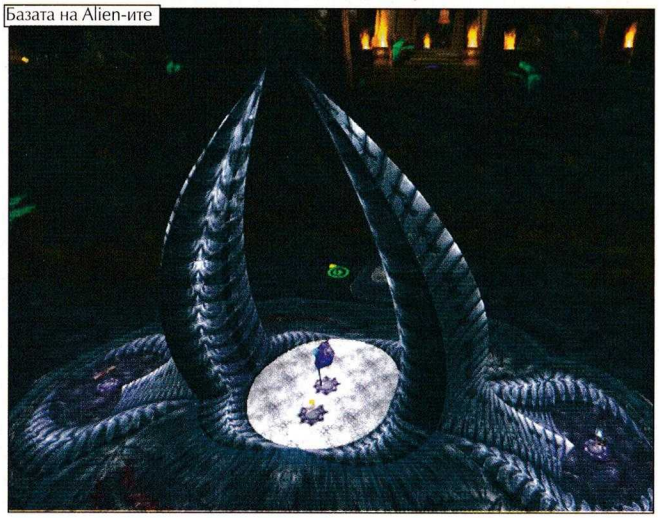
Надявам се и почитатели на Counter Strike да прочетат тези редове и дай Боже някои от тях да се осмелят и да пробват този мод.

След което очаквам и мненията им. Успех!

Tribal CTF

Tribal CTF е един изцяло нов поглед върху стандартната *CTF* игра. Най-важната му характеристика е, че това е мод, позволяващ на... *три!*... отбора едновременно да играят Capture The Flag. Класическите Червен и Син отбори са еволюирали в три съвсем различни племена - *Cyborgs, Aliens* и *Elementals*, притежаващи уникални характеристики и външен вид. Модът върви в комплект със специално направени за него карти, които аз поне определям като много добри и смятам, че носят качествено нови преживявания. Още повече, че графиката е нещо, на което създателите му са отделили не малка част от вниманието си. Друго, претърпяло сериозна промяна е *user interface*-а. Забравете HUD-овете на Q3 и Q3:TA. Тук всичко това е минало през пълна подмяна, като новите менюта и HUD-ове допринасят за атмосферата на мода. В Tribal CTF ще можете да играете три различни типа игри, базирани на CTF за три отбора: Freestyle, Roulette и Fixed. При игра на Freestyle можете да вземате флага на който от другите два отбора решите, а най-добре и на двата. При Roulette режима на игра гепите флага на единия отбор и след това задължително флага на другия. Не можете да отмъкнете два пъти подред флага на един и същи отбор. Ако изберете да играете Fixed, то ще трябва да крадете по определен брой пъти флага на всеки от другите два отбора, без значение в каква последователност. Важна е бройката, както казваше един мой познат... хм, той май за друго говореше, на както и да е...:)

Базата на Alien-ите



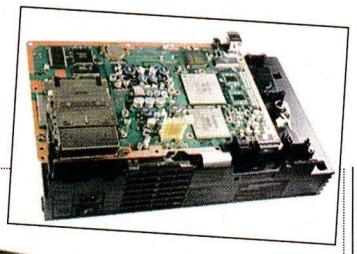
Друг плюс на Tribal CTF са *power up*-ите, чиито ефект не изчезва след определен период от време, а трае докато носите самия power up. Ако ви писне, можете да го дропнете като натиснете "R". Освен това power up-те не действат само на вас - когато вземете някой от тях, той образува голяма енергийна сфера около вас и всеки от съотборниците ви, попаднал в близост до нея, получава същия бонус за времето, което прекарва наоколо или докато вие не дропнете power up-а. Tribal CTF изисква известно време да бъде разучен и да се свикне с него, но пък наистина си струва - fun е.

Базата на Elemental-ите

Края на краткия си и безпретенциозен обзор искам да завърша с една новинка. Днес, 4. 03. 2002, излезе поредният мод на Quake 3, носещ названието Quake Rally. Какво можем да очакваме от него, както сами разбирате, не мога да знам, но появата му само доказва думите, с които започнах - разработката на модове е притегателна, макар и все още слабозаселена територия, Обетована земя, която вече неудържимо тегли авантюристичните и новаторски духове. Очаква ни Великото преселение. Съвсем скоро - сигурен съм в това!

Автор: SaintP

Next Gen Конзоли



Суеверията са опасно нещо. Също както и предразсъдъците. Нищо не поощрява тесногръдието и не сковава полета на човешкия дух по начина, по който го правят те. И нищо друго (забравяме за мързела за момент) не е такъв мощен генератор на посредственост. Хилядолетният път на човечеството лъкатуши през не един и два примера в подкрепа на току що казаното. И до днес в лабиринтите на историческата ни памет отрязъкът, маркиращ годините на Средновековието, е потънал в тежък мрак и безпросветност, а ръждивите петна от отдавна просмукала се и засъхнала кръв, изпъстрили стените, се блещят като неми свидетелства на престъпната закостенялост на една фанатична институция, дръзнала на всичкото отгоре да нарече себе си "Света". Това, разбира се, е драстичен пример и аз прекрасно осъзнавам липсата на пряка връзка между Инквизицията и игрите. Използвах го, за да посоча последствията от предразсъдъците и фанатичното застъпване на някакви идеи и позиции - още повече в един динамично развиващ се съвременен свят, където нещата са в непрекъснато движение и постоянно се променят, както и да осъществя прехода към една деликатна тема, по която - сигурен съм - ще се разгорят ожесточени дискусии.

В тази статия ще стане дума за конзолите. Мръсна дума в речника на твърде много PC маниаци в България. Тя няма за цел да оборва или убеждава някого в нещо, а просто да изнесе част от фактите. Изводите, естествено, остават изцяло за вас - читателите.

Факт е, че появата и бързото развитие на персоналните компютри предоставиха изведнъж пред гейм дизайнери и програмисти възможности и хоризонти, неподозирани до този момент. Те дадоха огромен тласък на гейм индустрията и за кратко време тя стана една от най-динамично развиващите се. Няколко години бяха необходими на конзолите да излязат от шока - време, през което за мнозина те загубиха привлекателността си и отстъпиха от позицията си на владеещи пазара. Сега обаче няма да се впускам в подробна ретроспекция и анализ на миналото. Съвсем до скоро изглеждаше, че конзолата като игрална платформа е агонизиращ труп. Но твърде много пари имаше вложени вече в този сегмент и твърде силни бяха някои от компаниите. Дори само името на Sony е достатъчно. Последва бърза реорганизация и смяна на приоритетите и целите. Резултатът: днес вече нещата съвсем не изглеждат същите. Конзолите не само се възраждат, но в световен мащаб те започнаха да завземат пазара. Нито една конзола сама по себе си не може все още да измести персоналния компютър, но взети всички заедно, те вече владеят по-голям пазарен дял. А ето, че наскоро започнаха да се появяват и конзолните платформи от ново поколение.

За тях ще стане дума в следващите редове...

(бел. ред.)

Доскоро пазарът за т.нар. конзоли от „следващо поколение" се състоеше от, както и да броим, ни повече, ни по-малко от една система ... PlayStation 2 на Sony. Нещата се промениха и определено станаха доста по-интересни в края на миналата година, когато след дълга предстартова загрявка, включваща похарчването на космически маркетингови бюджети, X-BOX (Microsoft) и GameCube (Nintendo) направиха своя дебют в САЩ и Япония (X-BOX ... февруари 2002).

Дори бегъл поглед към системите е достатъчен, за да се убедим, че това не са някакви смехотворни машинки (както за съжаление много хора смятат), предназначени за елементарни игрички. Съвсем напротив ... ще забележим неща като харддискове и интернет достъп, които постепенно се превръщат в стандарт, а в каталозите с игри ще попаднем на куп хитови заглавия, които не само отсъстват в тези за PC, но и изобщо няма да ги има.

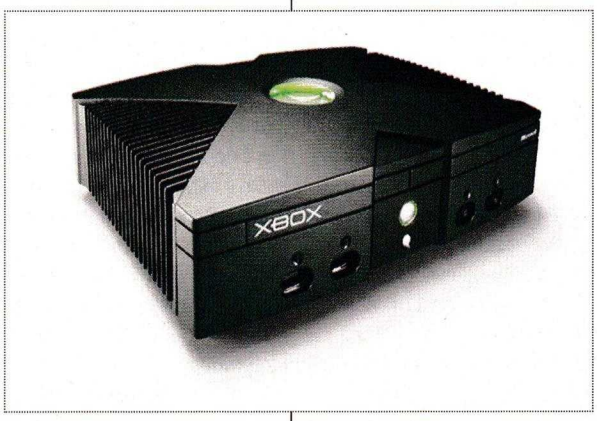
След сериозния възход на конзолите през последните годинадве и след като трите основни конкурента за следващите няколко години са вече на пазара, ето че, след дълго прекъсване, е време за нова статия в GW по тази тема. Най-малкото, защото конзолите са сериозна алтернатива на PC гейминга, а в някои отношения дори го превъзхождат. Съзнавайки, че едно такова твърдение може да предизвика недоволството на доста PC геймъри, изпълнени с предубеждения относно възможностите на конзолите, в следващите редове ще се опитам да изясня някои от по-важните принципни характеристики на въпрос-

ните системи и да отговоря на въпроса как се получава така, че машини, доста по-евтини от стандартно PC и с наглед невзрачни технически параметри се, справят така добре в сферата на интерактивните развлечения:

Основното при конзолите е, че

хардуерът е насочен единствено и само към справяне с игри

Всеки компонент е подбиран и конструиран само с тази цел. С други думи - конзолите са тясно специализирани *профилирани* машини, за разлика от персоналните компютри, чието приложение е широкоспектърно. Няма безсмислено тежки операционни системи, няма background програми, няма купища глупави драйвери. Всички ресурси в една конзола се ползват от конкретната игра. В тази връзка: още по време на проектирането на системата се търси подходяща архитектура, която да се справя максимално добре с трите основни компонента в едно заглавие от техническа гледна точка ... графика, звук и изкуствен интелект. Основен момент при изграждането на добра конзола е постигането на баланс между отделните хардуерни компоненти. Замисляли ли сте се колко геймъри нямат добре оптимизирани за игра PC-та? Някои имат много мощен процесор, но слаба видеокарта, други ... точно обратното, на трети не им достига памет...и резултатът е, че игрите не вървят гладко и безпроблемно, както на всички им се иска. Това е недопустимо при конзола, най-малкото защото хардуерът е в голяма степен фиксиран и няма как да решиш да смениш централния процесор примерно, което кара инженерите и дизайнерите продължително да анализират различни възможности, докато не открият оптималната комбинация от изчислителна, графична и звукова мощ. Пресен пример е работата по GameCube ... първоначално плановете са били за 400MHz CPU и 202MHz GPU, но след преоценка на взаимодействието и възможностите на компонентите, от Nintendo се спират на сегашния финален вариант ... 485 и 162 MHz респективно.



Този фиксиран хардуер всъщност най-често предизвиква противоречие и е в основата на критиките към конзолните платформи, затова ще отделя няколко думи на проблема. Ясно е, че основните компоненти в една конзола остават непроменени по време на съществуването й, което дава повод на мнозина да твърдят, че телевизионните системи остаряват много бързо и след година и половина вече не са конкуренция на новите PC-та, екипирани със следващи поколения видео карти и т.н. Наглед има логика в подобно заключение, но истината е малко по-различна. Като за начало, споменатите вече архитектурни предимства на конзолите в областта на игрите донякъде компенсират липсата на ъпгрейди. Освен това фиксираният хардуер си има и своите плюсове ... разработчиците на софтуер са наясно с какво си имат работа ... потребителите не ползват компоненти от куп различни производители и не съществува проблемът, че Гошко има Селерон на 400, а Иванчо P4 2GHz.

Яснотата по отношение на хардуера способства откриването на начини за пълноценното ползване на ресурсите на машината

Затова година-година и половина след премиерата на дадена конзола тя постепенно започва да разкрива пълния си потенциал и игрите за нея изглеждат повече от добре на фона на компютърните им аналози. Типичен пример е PlayStation 2 ... достатъчно е да сравните повечето от ранните заглавия с наскоро появили се шедьоври като *Metal Gear Solid 2* (игра, каквато, по скромното ми мнение, в близките поне две години за PC няма да излезе, а дори и да я емулират за PC, тя по никакъв начин не би носила същото удоволствие), *Devil May Cry* и *Final Fantasy X*. Така и така стана дума - именно заглавия като тези са още една причина, поради която конзолите заслужават много сериозно внимание и респект. Горните три игри на практика нямат достоен аналог на компютърния екран и се съмнявам, че ще имат скоро. Разбира се, това не означава, че няма брилянтни игри за PC ... жанрове като RTS и FPS са много по-добре застъпени и това ще продължи още дълго. По отношение на TPS и Adventure, за тупалки от рода на MK и Tekken да не говорим, конзолите обаче просто **владеят**! Почти по същия начин стояха доскоро нещата и в спортната секция, но в последните години и за PC излязоха доста силни заглавия, така че нека приемем резултата там за равен.

По-важното в случая е, че

конзолите ДНЕС предлагат едно по-различно, но не по-малко качествено изживяване от компютрите

Надявам се всички тези характерни архитектурни и функционални особености, за които - макар и без да навлизаме в прекалени детайли - стана дума в горните редове, да са поразсеяли поне част от предразсъдъците на мнозина относно „телевизионните зальгалки". Надявам се и да подсказват отговора на въпроса, защо например Grand Theft Auto

PlayStaion 2
128bit 294.912MHz Emotion Engine
32MB RDRAM
Graphic Synthesizer @ 147.456MHz, 4MB VRAM
48 хардуерни звукови канала, 2MB памет
24x/4x CD/DVD-ROM устройство

X-BOX
PIII 733MHz
64MB RAM
250MHz NV2A
HDTV поддръжка
64 хардуерни звукови канала, Dolby Digital
8GB HDD, Ethernet, 5x DVD-ROM

GameCube
IBM "Gekko" @ 485MHz
24MB 1T-SRAM + 16MB DRAM
ArtX (ATI) Flipper @ 162MHz, 3.1MB 1T-SRAM кеш
64 хардуерни звукови канала
1.5GB 8см оптични дискове (разновидност на DVD)

III, с всичките си визуални и звукови прелести, върви перфектно на PlayStation 2, а за да се похвалят със същото доста от притежателите на PC-та ще трябва да заделят сериозни пари за ъпгрейд.

А сега е време да обърнем по-специално внимание на трите системи, които до голяма степен ще определят събитията в света на видео-игрите през идните няколко години.

ЧАСТ ПЪРВА - ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

На пръв поглед изглежда, че X-BOX е в пъти по-мощна от конкуренцията, но - както обикновено се получава с радикално различни платформи - директното сравнение на цифри рядко е правилен подход, затова нека да разгледаме по-внимателно основните компоненти на конзолите:

централен процесор ... много важна част, но същевременно трудна за сравнение. По отношение на мегахерците Microsoft има съществена преднина ... 733 срещу съответно 485 и 294MHz, но творенията на Nintendo и Sony предлагат някои архитектурни предимства. GameCube ползва модифициран IBM PowerPC с медни връзки, което го прави по-ефективен от базирания на алуминиева технология P3. PlayStation 2 от своя страна разполага с RISC процесор, даващ на машината две сериозни предимства ... по-прости и по-бързи за изпълнение инструкции и възможност за обработка на няколко инструкции едновременно. Не лоша компенсация за малкото мегахерци.

Дори и без да се наемаме да определяме категоричен победител в тази област, едно е сигурно ... и трите конзоли разполагат с достатъчно процесорна мощ за актуалните в днешно време игри.

графични възможности ... тук X-BOX, а и GameCube, са едни гърди пред PS2. X-BOX разполага с най-мощния графичен чип от трите ... модифициран NV20 (GeForce 3) и още първите заглавия за системата показват, че видео хардуерът има сериозен потенциал.

От своя страна GameCube е с големи възможности в областта на текстурирането ... GPU-то може да прилага цели 8 текстури едновременно (срещу само 4 при голямото X). А от първите игри става ясно, че машината е в състояние да бълва предостатъчно полигони, за да пресъздава реалистично сложни сцени.

Все пак за момента PS2 също не стои зле в графично отношение. Конзолата е достатъчно дълго на пазара и разработчиците на игри овладяват Graphic Synthesizer-а все по-добре и няма да е чудно, ако в бъдеще видим нови графични чудеса, считани за непосилни за хардуера на системата. Наскоро дори бе обявена игра, която би трябвало да поддържа HDTV резолюции ... уж запазена територия на X-BOX.

Като цяло обаче в дългосрочен план GameCube и особено продуктът на Microsoft имат по-голям потенциал в графично отношение.

звук ... тази тема се обсъжда доста напоследък. Като хардуерни възможности X-BOX отново е начело, както се вижда от спецификациите. Но по-интересното в случая е поддръжката на различните Dolby стандарти от машините. Засега GameCube предлага само Dolby Surround, но това може и да се промени.

Най-лесно многоканален звук се постига с X-BOX, благодарение на поддръжката на хардуерно Dolby Digital кодиране. Накратко: доста хора очакваха лесна победа за конзолата в тази област. Обаче Metal Gear Solid 2 дебютира за PS2 с поддръжка на Dolby DTS (което превъзхожда Digital), наистина само по време на cut-сцените, но наскоро бяха обявени няколко заглавия, които ще поддържат Dolby DTS изцяло. За подобни възможности при X-BOX засега не се споменава, а и е доста вероятно разработчиците на игри да предпочетат лесния път, като ползват хардуерните възможности на машината, вместо да търсят начин по софтуерен път да кодират в DTS.

други характеристики ... две основни предимства на X-BOX са наличието на хард-диск и на broadband модем. Притежателите на PS2 ще трябва да платят допълнително за такива екстри, особено, ако им се играе скоро излизащата Final Fantasy XI, но пък могат да си гледат DVD-та веднага след като свържат конзолата към телевизора, докато за нещастие Microsoft карат хората да си набавят DVD Player Kit срещу 30$. Не че е страшно много, но все пак...

При Nintendo DVD поддръжка няма. Лош късмет, така да се каже. Все пак Panasonic пуснаха на японския пазар комбиниран GameCube/DVD-Player, но естествено на по-висока цена.

ЧАСТ ВТОРА - ИГРИ

В момента PS2 е безспорен лидер, просто защото е на пазара доста по-дълго от конкуренцията. Общо няколкостотин заглавия, сред които има не малко абсолютни хитове, са вече по магазините. Не бива да забравяме, че системата е съвместима и с игрите за първия PlayStation.

Каталозите на другите са доста по-скромни. Все пак и при тях изпъкват хитови заглавия, като

КРАТКА ХРОНОЛОГИЯ на видео конзолите - предлагаме ви бърз поглед назад във времето към по-важните събития в историята на видео конзолите.

1972	Magnavox Odyssey
1975	Atari Pong
1977	Atari VCS/2600
1978	Magnavox Odyssey 2
1980	Mattel Intellivision
1982	Coleco Colecovision
	Atari 5200 SuperSystem
	Vectrex
1983, 85*	Nintendo NES
1986	Sega Master System
	Atari 7800
1987,89	NEC Turbografx-16
	Sega Genesis/MegaDrive
1990	SNK NeoGeo
1990, 91	Nintendo SNES
1992	Sega CD
1993	Panasonic 3D0
	Atari Jaguar
1994	Sega 32X
1994, 95	Sega Saturn
	Sony PlayStation
1996	Nintendo 64
1998, 99	Sega Dreamcast
1999, 00	Sony PlayStation 2
2001	Microsoft X-BOX
	Nintendo GameCube

** На местата, където са поместени две години, първата се отнася за японската премиера на съответната конзола.*

Halo и *Dead or Alive 3* за XBX, и *Super Smash Bros. Melee, Pikmin* за GameCube, които са достатъчни, за да привлекат геймъри, интересуващи се от съответните жанрове, но мнозинството потребители ще искат да видят повече качествени заглавия от разнообразни жанрове, за да се разделят с доларчетата си.

Друг важен фактор е очакваното развитие на он-лайн гейминга в близко бъдеще. Final Fantasy XI е на път да се появи всеки момент в Япония, а доста разработчици обявиха други on-line заглавия за PS2. При GameCube интернетът вероятно малко ще се позабави, но Microsoft едва ли ще стои със скръстени ръце. Пускането на качествени on-line игри в колкото е възможно повече територии вероятно ще се отрази директно на продажбите на съответните машини.

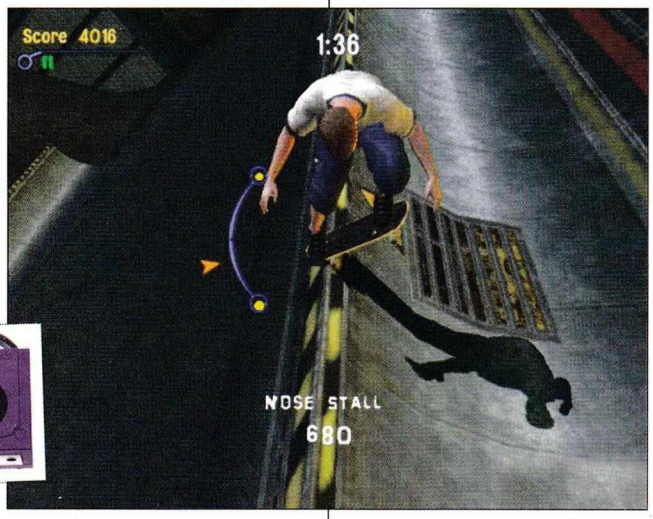
ЧАСТ ТРЕТА - ПАЗАРНО ПРИСЪСТВИЕ И ПЕРСПЕКТИВИ

Благодарение на дългото си присъствие на пазара и на това, че успя да пусне конзола, която да не изглежда морално остаряла на фона на дебютиращите две години по-късно конкуренти, Sony е в много силна позиция. До момента са продадени над 25 милиона PlayStation 2. Особено показателен е фактът, че въпреки появата на XBX и GC, продажбите на PS2 в края на миналата година бяха изненадващо високи ... 5 милиона бройки само през декември, половината от тях в САЩ. За сравнение, от старта през ноември до средата на януари в страната са реализирани около 1.5 милиона XBX и близо 1 ... 1.2 милиона GC.

Друг проблем, специално за Microsoft, е японският пазар, който и до днес е един от най-, да не кажа и най-големият. Няма американска конзола, която да е постигнала съществен успех в Страната на Изгряващото слънце. А и X-BOX не предлага достатъчно игри, които да представляват интерес за японците. Резултатите са колебливи начални продажби (на практика стартът на X-BOX в Япония през февруари бе-

ше близо десет пъти по слаб от този на PlayStation 2).

Битката в Европа започва едва тази пролет (X-BOX ще се предлага от 14 март, GameCube дебютира през май), така че Sony имаше възможността необезпокоявано да натрупа допълнителна популярност по време на коледните празници. Освен това компанията се кани да свали цените за пореден път. Всичко това ме кара да мисля, че поне тази година PS2 ще остане водещата конзола на пазара, след това технически предимства на XBX може да си кажат думата. Но в крайна сметка когато става въпрос за конзоли, най-важното е



що са игрите ... качествените и оригинални заглавия с разтърсващ геймплей обикновено са основните отличителни черти на една успешна конзола.

ПОСЛЕДНО - ЦЕНИ

Тук ще съм кратък. Понастоящем цената на GameCube е около 200$, на PlayStation 2 - около 300$, а тази на X-BOX - към 430$. Сами разбирате какво означава това. Ако ви трябва машина единствено за игри, както и за зяпане на някое DVD един PlayStation 2, например, ще ви е повече от достатъчен. Въпросът за игрите, естествено, стои на дневен ред със страшна сила, защото снабдяването с копия (още повече - нелегални) е доста проблематично у нас, но тенденцията за тези платформи да се появяват все повече и все постоянни заглавия, които дори и в последствие да излязат във версия за PC, това най-малкото ще се случи месеци по-късно, а и удоволствието от играта ще е на съвсем друго ниво.

В крайна сметка тази статия остава със отворен край. Ще има и други подобни. Ние сме геймъри, и като такива не ни подхожда да си затваряме очите за цял един огромен игрален свят, който диша току до нас. Не бива да оставяме предразсъдъците да спускат пелената на невежеството пред взора ни, време е да отворим широко очи...

Автор: Un-DeaD

John Romero

Тук, на тази страничка, днес трябваше да четете за Джон Кармак. Под предлог, че избягва интервютата той отказа да отговаря на въпроси. Един от хората с най-голям принос в развитието на игрите, поне според мен, той бе желана цел не само от мен, но и от колегите. Както и да е - теглихме му една дружна майка, побъзикахме се час-два с кривите му зъби и рахитична фигура, поолекна ни... Е, глупости, тва откъде ви хрумна?... Ние?... Злобни?... Отмъстителни?... Гнусни?... Мнеее, няма такова нещо... Ма, моля ви са! Накрая събрахме няколкото списания, в които се мъдреше мутрата му, стоварихме ги накуп ведно с 10-на диска с игри с негово участие и с кеф им драснахме клечката.

Та, след провала с Кармак се насочих към следващата логична жертва - не по-малко известена персона, чието име за милиони геймъри по света е синоним за first-person shooter; човекът участвал изключително активно в създаването на родоначалниците на 3D екшъните и известен, колкото заради добрата си работа, толкова и заради ексцентричността си – John Romero. Той откликна с готовност. И така...

Въпреки, че в последно време поизчезна от сцената на PC игрите и наскоро загуби две от нещата, с които определено всички го свързваха (подстрига косата си, която пускаше от 11 години и продаде любимото си Ферари на търг), John Romero не е личност, която може да бъде забравена толкова лесно, а и според мен, въпреки крайно несполучливите му проекти в последно време е редно да му отдадем заслуженото за приноса му.

Малко биографични данни:

John Romero е роден на 28 октомври 1967г. в Colorado Springs, CO. Учил е в Rocklin Elementary (Rocklin, CA), след това в Alconbury High School (Alconbury,England).

От малък обичал да играе на флиперите. Сблъсква се с компютрите през лятото на 1979г., когато брат го води в близкия колеж, за да джиткат игрички на аванта. Компютърът, на който играли не бил какъв да е, а HP 9000 Mainframe. Една от игрите (Colossal Cave Adventure) го запленила толкова много, че поискал да разбере как е направена. Започнал да задава въпроси и да се опитва да пише собствени програми. Научил се да записва работата си на перфокарти (тогава CD-та и дискети не е имало, хехе), но когато веднъж се прибирал с велосипеда си, успял да разсипе доста голямо количество записани перфокарти и след този инцидент решил да изчака появата на подобър начин за записване. Следващата машина, на която до 1989 година пише е Apple II, след което започва да пише за PC. Единственият период, в който не е програмирал е отрязъкът от Януари 1996 до Юли 2001г., когато покрай работата по Daikatana не намирал време за друго.

Колосалният провал на играта, отнела му толкова време и в крайна сметка запратила го на дъното, поне според мен, се дължи на факта, че Romero не е работил с правилните хора. Това си е лично мое мнение и не искам да ангажирам никого с него, но да ви кажа – прочетох доста интервюта с него и съдейки идеите, които е имал за нея тя щеше да стане една от най-великите игри, ако беше успял да ги осъществи. Но не се е получило. Too bad...

Последният проект, върху който John Romero беше концентрирал усилия е доста странен *(добре де, нека си го кажем направо - смешен, дори жалък - бел. ред)* – става въпрос за игра за PocketPC платформа, наречена Hyperspace Delivery Boy! Сайтовете занимаващи се с ревюиране на подобни игри й дадоха оценки, много близки до максималните, но подобни занимания съвсем не са от класата на Ромеро. В момента той работи върху портването й за PC и разучава DirectX. Планира да направи и няколко игри за Game Boy Advance. На въпроса ми дали мисли отново да прави големи PC игри, например някой shooter, той отговори, че се надява някога отново да се занимава с това.

Два от най-често задаваните на Romero въпроси в повечето интервюта, и на които ми се иска да ви обърна внимание, са, първо - *как е създадена id Software* и второ - *защо през 1996г. той напуска компанията*, на която е и съосновател.

Отговорът му на първия въпрос е доста дълъг, но най-общо казано историята е следната – през 1990г., Ромеро, заедно с Лейн Рот, Том Хол и братята - Джон и Андриан Кармак работят за малка фирма, наречена SoftDisk, където се създават игри предназначени за изключително малка част от пазара. В средата на 1990г. John Carmack разработва енджина, който малко по-късно става основа за двете им супер-успешни трилогии за Commander Keen. Именно с тези игри те пробиват на пазара (първата трилогия се е разпространявала основно като shareware) когато виждат, че в това има хляб, решават да направят собствена компания. Което и става на 01 Февруари 1991г. – рожденият ден на id Software.

След това всичко върви прекрасно – фирмата се мести в Тексас, създават Wolfenstein 3D (за около шест месеца работа), следват DOOM сериите. Всички са щастливи, работата върви, парите текат. Започва работата по първият Quake. След завършването му John Romero напуска компанията. *Защо?* - питат всички.

Неговият отговор (цитатът не е дословен): Дизайнът на Quake не се получил така, както бил замислен. Играта трябвало да е с доста по-голяма дълбочина като история, с промяна от 1st person към 3rd person в различните моменти, и още много неща, които така и не се случили. Половината екип (Ромеро включително) искал да направи качествено нова игра, другата половина да създадат нещо DOOM-о подобно. Прекалено много хора имали право на и това не се нравило на Ромеро. Той решава да напусне и да създаде собствена компания заедно с Том Хол. Двамата създават Ion Storm и започват работа по първата си игра. John искал да прави 1st person shooter , а Tom – RPG. Така се ражда идеята за Daikatana – играта, която да обедини двата жанра и да вкара още много нововъведения в жанра на екшъните.

Видяхме какво обаче се получи.

Още един печален пример за мъдростта на старата поговорка, че "Пътя към Ада е покрит с добри намерения", а може би и за това, че "На вълка му е дебел врата, защото сам си върши работата". Случилото се е един добър урок за Ромеро и се надявам в бъдеще той да го има предвид, когато отново се впусне в сериозни гейм разработки. Защото това със сигурност ще стане. Мистър FPS не се е отказал от игрите и от мечтите си, а когато най-после реши да излезе от забвението, в което до голяма степен се е самообвил вярвам, че ще ни зарадва с нещо достойно за неговия талант и ранг.

От мен, Good luck, John!

"Един ден от живота на John Romero:"

"I wake up around 11am or so, go to the Monkeystone office, then get my email and stuff and start working on whatever the current project is. We go out to lunch and dinner at the proper times and usually play Ghost Recon at night around 9pm or so. Then, after a couple hours the guys leave and I continue working until about 3am or later then go to sleep."

"Любими неща: "

"Любими неща: "
Игра - DOOM сериите
Дума - Hardcore!
Музика - Музика от игри
Цвят - Жълто
Web страница - Google
Анимация - Space Ghost Coast To Coast
Облекло - Levi's панталони & BC Ethic ризи
Храна - Мексиканска
Държава - USA
Време - Слънчево, топло
Животно - Чи-хуа-хуа
Кола - BMW
Миризма - На храна когато съм наистина гладен
Число - 666
Език за програмиране - C
Език - Английски
Секс поза - Всички
Питие - Frostie Blue Cream Soda

Добре дошли в гората Кокири...

Автор: Balrog

The Legend of Zelda
Ocarine of Time

Игра за Nintendo 64

Преди около четири или повече години, когато в света на PC-игрите тепърва предстояха графичните революции, започнали едва с появата на MDK, за Nintendo64 се появи едно разтърсващо заглавие, която разклати из основи игралната ни вселена, а по-късно се превърна в емблематично, когато стане дума за качествен геймплей и вманиачаваща атмосфера - The Legent of Zelda.

На тази страничка ще ви разкажем за една игра, чиято графика и движения, дори и сега се класират в тежката категория. Едва днес на мониторите ни изгряват заглавия, съпоставими с красотата и динамиката на Зелда.

И така - загасете лампите, настанете се удобно. Оркестърът да свири туш. Дами и господа с най-голямо удоволствие ви представям "Легендата за Зелда"!

Всичко започнало отдавна в един прекрасен свят, където в гората Кокири живеел чуден народ. Кокирите били малки, остроухи същества и носели зелени дрешки, всеки от тях имала своя фея пазителка. Е, почти всеки - едного си нямал и той се казвал Линк. Една сутрин Линк се събудил и пред ококорените му очи нехайно пърхала една фея. Тя му казала, че е крайно време да става защото Великото Дърва го викало. Младият герой не можел да откаже на повелителя на гората и споходен от учудените погледи на всички се запътил към мястото. Голям бил ентусиазмът на Линк, когато Великото дърво поискало от него да отиде и намери принцеса Зелда, да я освободи от плен и пътьом да спаси света от злото.

Така започва легендата. Защо се казва "Легенда за Зелда" така и не разбрах, след като ролята на въпросната благородна особа със синя кръв във вените се изчерпа единствено с отвличането й, но такава е историята - забравя за "малките" хора, които я съграждат, а и не това е най-важното.

Играта представлява едно малко технологично (и не само) чудо, просто е невероятно какво са постигнали японците, защото, докато гледате картинките от играта, моля ви помнете едно - тя се събира в 32MB! Движенията на вашия герой са прекрасно анимирани, походката, ударите, комбинациите - всичко е изумително добре реализирано. Малко са компютърните игри, които могат да се доближат до тази прелест. TLZ е интересна амалгама от RPG с елементи на адвенчър и, разбира се - чист екшън. Има пъзели, загадки, разговори и всичко необходимо за изграждане на история и атмосфера.

Управлението е леко и приятно. Интерфейсът е удобен, а системата за водене на битките - феноменална. С едно натискане на клавиша за удар ("B") Линк изважда меча, при повторното натискане на същия клавиш героят прави замах напред и посича врага. Трябва да натиснете клавиша 3 пъти, за да посечете лошия отгоре надолу. Натискайки последователно напред и удар ("B") нанасяте разсичащ удар отгоре надолу. Останалите клавишни комбинации можете да откриете и сами. В играта се подвизават и power-up-и. Когато намерите подходящия, задръжте бутона за удар докато меча засияе, после освободете клавиша и се кефете - всички около вас биват разсечени от прекрасно изобразен, мощен кръгов удар, който превръща наобградилите ви скелети в прашна купчина кокали. Подобен е начинът за употреба и на останалите предмети.

Тук нанасям удар придружен със задно салто.

Играта е тествана на:
PIII 800 128RAM 3D Video
Спокойно можете да се насладите на играта, ако притежавате: PII 233 128RAM 3D Video.

Лично мнение:
Веднъж като видите как изглежда играта в 1024x768 ще забравите всичко останло, след 5 минути съзерцание и задълбочено вслушване в прекрасната музика, интонацията и патоса на дублираните диалози няма да ви остене нищо друго освен да придърпате хладилника до компютъра и да потънете в светът на Зелда...

Какаво ли имане се крие тук?

Водата е толкова, истинска изглежда направо мокра нали?

Дължината на това виртуално приключение е доста респектираща - около 20 часа. При това ако съвсем точно знаете какво правите. Играта е мащабна и не омръзва, тя непрекъснато ви подлага на все нови и нови изпитания. В Zelda никой от предметите ви не е с декоративна стойност, щитът е незаменим при бой, с мечът можете да разрешите почти всеки проблем, а за онези които предпочитат по безопасния начин на комуникация с враговете има прашка, лък и други форми на метателно оръжие. Този подход, впрочем, е доста препоръчителен като се има предвид срещу какво се изправяте. В началото опасностите по пътя ви се изчерпват основно с някакви мизерни растения, но накрая... вижте сами, мен още ме боли от спомена. Иначе многообразието от противници е подобаващо, нивата са прилично населени, така че няма да страдате от липса на внимание. Същите тези нива освен с противници за изпъстрени с тайни коридорчета и стаички, някои от които можете да откриете, докосвайки се до стените, зад които се намират те.

Играта оправдава името си когато вземете в ръце окарината, на нея ще трябва да изсвирите определена мелодия, за да решите някой пъзел или да се потопите в играта "Саймън каза". Когато използвате окарината, контролите автоматично се нагодяват, така че да дублират истинския музикален инструмент. Нещата наистина се "извисяват", когато започнете да използвате Окарината на Времето. С нейна помощ ще пътувате напред и назад във времето. Ето ви един малък пример: Има един момент в играта, когато се налага да разговаряте с персонаж, изглеждащ като възрастния Линк, който ви разказва как малко момче преди седем години е извършило нещо. След този разговор вие се пренасяте седем години назад във времето и наистина правите точно това, което сте чули от стареца. Направете си услуга и изиграйте Zelda без walktrough, ще ви достави истинско удоволствие да решите някоя главоблъсканица след 4 часа мислене.

Това вкратце е основното, което може да се каже за играта. Желаещите да се потопят в този динамичен свят, могат да си намерят емулатора Project64, и прилежащия към него rom, а може просто да отидат на гости на някой авер, който има конзола. Емулаторната версия има едно основно предимство - можете да си нагласите всички опции, включително графичните и звуковите, а това е доста важно, видите ли веднъж играта в резолюция 1024x768 ще забравите всичко останало. Какво толкова ще ви се случи ли? Ами това, че ще придърпате хладилника до компютъра и ще потънете в света на Зелда. Приятна игра.

www.workshop.netbg.com

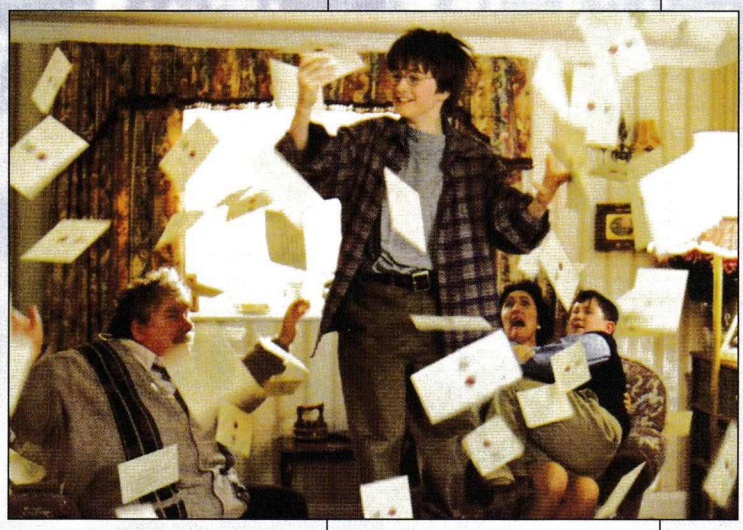
Автор: Snake

Harry Potter
And The Philosopher Stone

Хари кой?

Когато е писала първия роман от серията за Хари Потър, сдобил се наскоро с филмовата адаптация, за която ще си говорим тук, английската писателка Джоан Роулинг надали е предполагала, че само шест години по-късно ще може да се заяжда със Стивън Спилбърг. Още повече, че въпросният роман е написан основно из разни долнопробни единбургски кръчми, докато Джоан и малката й дъщеричка са се опитвали да обменят социалните си помощи в нещо нездравословно, но питателно. Само че нещата в живота твърде често се обръщат по крайно неочакван начин, човек попада в Хогуортс и се оказва велик магьосник точно когато е бил твърдо убеден, че в живота му никога няма да се случи нищо хубаво.

Историята на Хари Потър започва през далечната 1971 година, когато работникът в заводите на Ролс Ройс Питър Роулинг се мести със семейството си в градчето Уинтърборн. Там малката Джоан, която - по собствените и думи - се е отдала на перото и "непрекъснато си драска някакви историйки" още от шест годишна възраст, се запознава с две съседски деца на име Йън и Вики Потър. Самият Хари се ражда деветнадесет години по-късно в съня й, докато Джоан - вече завършила Френски език и Класическа литература и работеща като учителка - дремала в някакъв влак, движещ се с четири часа закъснение. После сънят избледнял докато госпожица Роулинг била заета с превръщането си в госпожа, казвайки "Да" на някакъв португалски журналист, преселването си в португалия, раждането на Джесика и отстоящият само на три месеца от него развод. Безработна, самотна и отчаяна Джоан се завръща в родната Англия и решава да започне с писането на



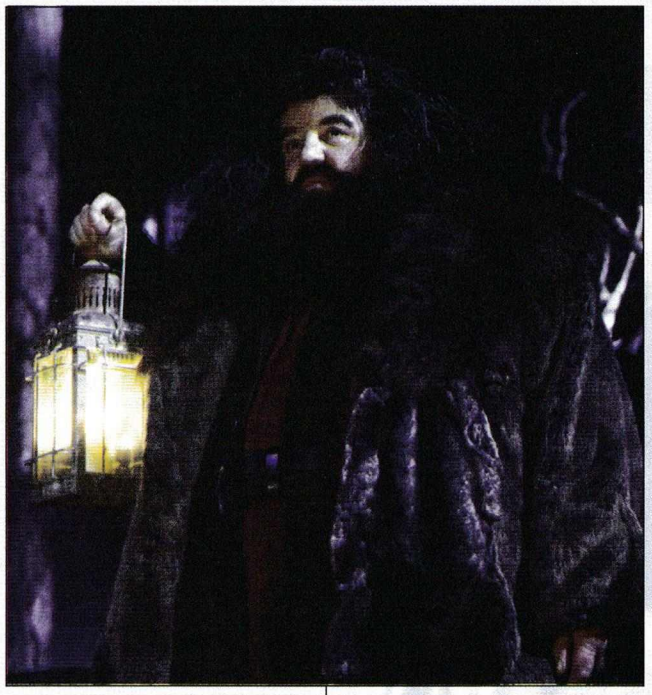
въртящия се из главата й от толкова време роман просто, за да не мисли за лайната, в които затъва. Когато "Хари Потър и философският камък" е завършен през 1995 година бъдещата световноизвестна писателка просто хваща указателя и си харесва името на агента Кристофър Литъл. Той сключва договор с нея едва три дни по-късно.

При публикуването на книгата издателят счел, че ще е по-добре авторката да използва инициали на-место малкото си име, защото се притеснявал, че момчетата няма да се отнесат добре към книга, писана от жена. Понеже имала само едно име, когато я помолили да си измисли и втори инициал Джоан взела К-то от името на любимата си баба Катлийн.

Останалото, както се казва в такива случаи, е история.

Филмът

Предполагам знаеш за скандала с отказа на Стивън Спилбърг от проекта след като Джоан Роулинг твърдо се възпротиви срещу идеята му да вземе Хейли Джоуел Осмънт за ролята на Хари. След оттеглянето на маестрото, на режисьорското столче сяда Крис Калъмбъс, с което нещата вече отиват на зле. Единственото хубаво нещо, което е направил този човек си остава сценарият на първите гремлини. Следват две Сам вкъщита, Мисис Даутфайър, Девет месеца и непростимо обидната за гения на Азимов екранизация на Двеста годишния човек. Очевидната цел при наемането на настоящия малоумник, с афинитет към семейните филми, е връщане към идеята за Хари Потър като продукт за деца, леко поразмила се покрай грандиозната потър-мания, обхващаща в последните години все по-разнообразна възрастова аудитория. В този ред на мисли трябва да те предупредя, че филмът трудно ще ти харе-



са, ако си много по-стар от самия Хари. Това е и основната причина в кино средите мненията за филма да варират от "става" до "мега-малоумен" с лек уклон към второто.

Първото нещо, правещо впечатление е, че при все мултимилионния бюджет и честите намеси на магьосниците от ILM Хари Потър е изумително постен във визуално отношение. Единствен от кафеникавата посредствена маса (алюзията прочее не е с лайна, а с кафявият цветен филтър, през който е прекарана по-голямата част от филма, очевидно като реверанс към основната цветова гама в оформлението на книжките) изпъква мачът по куидич, който е събрал в себе си повече напрежение и визуална изтънченост от целия тричасов филм.

Което ме подсеща, че забравих да те предупредя, че Хари Потър и философският камък се радва на продължителността на Кръстника. Излишната разтегленост се държи на почти маниакалното проследяване на събитията от книгата, направено с явната цел да се угоди на фенската маса. На мен лично биха ми угодили повече, ако бяха направили малоумния финал и бяха победата на Грифиндор, в частност, поне малко по-убедителни, ама аз явно не съм от фенската маса.

Една от по-сериозните ми похвали може да бъде отправена към хората занимавали се с кастинга за блестящо свършената им работа. Основното детско трио - Хари, Хърмиоун и Рон - съответно - Дениъл Радклийф, Ема Уотсън и Рупърт Грийн - е повече от перфектно и по нищо неотстъпващо на основното възрастно трио в лицето на винаги великолепния Алан Рикмън в ролята на единствения по-разчупен образ от книгата и филма - професор Снейп, достолепният Ричард Харис като Дамбълдор и големият британски актьор Роби Колтрейн като Хагрид.

Като сериозна изненада идва твърде еднообразния и често монотонен саундтрак, създаден от другото голямо име в надписите - Джон Уилямс.

Сега се сещам, че пропуснах да ти разкажа историята, но шансът към днешна дата да не си запознат с нея клони към минус безкрайност за това ще си спестя тази графа. Пренебрежително малък е и шансът да не гледаш този филм, което в някаква степен обезсмисля идеята на рецензията ми. За добро или лошо (доброто е, че потър-манията е първата по-сериозна заявка на писаното слово от много време насам да върне поне част от позициите си в сърцата на младите, за лошото ще си говорим малко по-долу) Хари Потър е една от модерните икони на нашето време и е въпрос на обща култура да знаеш за какво става въпрос. Пък и ако оставя кино-критика в мен да си почине за малко ще трябва да ти призная, че започнах да скучая активно едва около половин час преди края, което не е чак толкова лоша реклама за тричасов филм.

Откриването на философския камък

Въпросният, както знаем от специализираната литература има свойството да превръща тенекето в злато. Дж. К. Роулинг очевидно го е открила. И е докоснала с него малката си приказна история, превръщайки я в гигантска индустрия. И тук идва смъртта на Хари, такъв какъвто Джоан го е сънувала в онзи далечен ден във влака. Не знаеше ли? Съжалявам, че ти го казвам така рязко, но черната вестителка наистина дойде за малкия магьосник. Всяка точка от кока-кола, която си събирал за да се добереш до грозната чашка беше пирон в ковчега му. Всяка играчка от поредицата, която си си купил. Всеки календар, всеки албум с лепенки, всеки билет за филма, който се каниш да гледаш, каквото и да ти кажа на тези редове. Хари Потър е мъртъв. Това, което се взира в теб през страниците на кафявата книжка с твърди корици е зомби, не-мъртво (гепи, Джовани) изчадие, което иска да разкъса портфейла ти и да вкопчи покритите си с пръст ръчици в парите ти. И всяка следваща кафява книжка с твърди корици ще става все по-малоумна (и по-скъпа, разбира се; спомняш ли си как първият Хари струваше едва седем лева) и все по-безсмислена докато някой прекрасен ден дори мега-милионната й екранизация не успее да замажа очите на феновете. И играчките спрат да се продават.

Много е тъжно когато индустрията убива приказни герои. Наистина. Защото аз нямам нищо против Хари Потър. Той би заел съвсем достойно място до Пипи, Незнайко и Малкият Мук на рафта, където пазим спомените от детството си, ако го бяха оставили да бъде това, което е. Приказен герой, а не институция.

Това прочее бяха змийските ми откровения. Откровенията на един човек, който си спомня с добро малкия Хари от малката магическа и лекоирония приказка. Нека помълчим минутка в негова памет.

Автор: mEd lEb

Простотията в Интернет

... и в нашата редакция

Дебилщината е често срещано явление днес и това за малцина е тайна. В неведение по въпроса, обикновено, са именно най-ярките представители и по същество - мощни генератори на дебилизъм - настоящите Алекови герои на нашето време и обект на тази статия. Но да минем на въпроса. Първо обаче ще обърна малко поредността, натрапвана от заглавието, и ще започна най-напред с миризмата на гнило в нашата собствена кухня.

И така, в началото на миналия си припомнихме едни от най-красивите думи изричани някога от човек - прощалното стихотворение на Вапцаров, в което той се сбогува с жена си от затвора. Безспорно велики слова, но помните ли как завърши броят? Ще ви припомня: "Ако те чуе Мед - изтъкнат музикален познавач, изследовател на БГ-Рапа и върл фен на Азис..." и т.н.

Хм, какво да ви кажа - не знам дали Вапцаров е спал след като е написал безсмъртни си четиристишия, но след като Дидо (Фреман) написа тези по-горе - аз не мога да спя, вече един месец. Азис ме преследва, приятели!!! Хората ме поздравяват с "напипай го...", по История чета за султан Абдул Азис, а когато отида в близката дюнерчийница там арабите клатят глави и приготвят манджата под звуците на този виден творец на нашето време. С други думи - след отправеното ми преди няколко броя обвинение, че нямам музикална култура, в миналия Freeman заби и последния пирон в ковчега й. И сега искам да кажа следното:

"Дидо, аз не ти се сърдя... въпреки всичко. Какво от туй, че в 4 часа посред нощ сме решили двамата с Урко да дебилеем под акомпанимента на Азис. На всеки може да се случи. И въпреки това ти прощавам. Навярно си си мислел, Дидо, че аз ще те изложа в тази статия, но - не, няма да го направя! Няма да разкажа как си припяваш песнички на Слави Трифонов, няма да кажа и за Играчите, та дори няма да те злепоставя пред читателите като им кажа за онова грьцко парче, на което жизнерадостно щракаш с пръсти. Няма да го направя, защото съм меч или по-скоро защото съм Мед..."

Опа, извинете ме за секунда, звъни ми тамагочито...

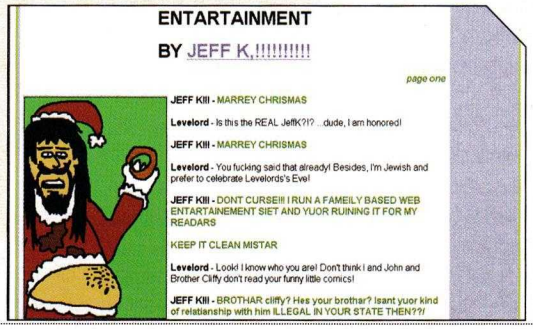
- Да, аз съм. Да, кажи, Дидо... да бе, да - както се разбрахме, спокойно, няма да кажа за грьцкото, да... да, добре... добре бе... айде, чао!

Та стига толкоз с наш'та дебилщина, нека пренасоча вниманието ви към тая по света и по конкретно - в интернет. Ето ви няколко примера, а ако са ви харесали следващия път ще има още.

www.somethingawful.com/jeffk/

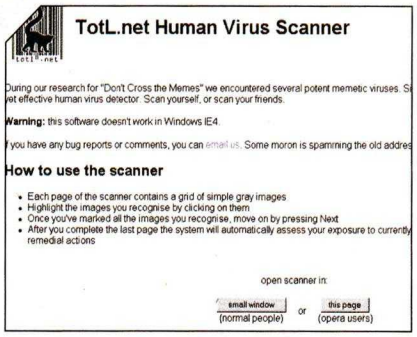
Стане ли дума за малоумие в интернет този адрес ще ви отведе до една от иконите в това отношение. Дами и господа представям ви JeffK! Ето и няколко думи за автора на този сайт, изречени от самия него: HELO FAGORTSAND WELLCOEM TOO MY NEW AND EMPROVED HOEMAPEG!!!! HELLO I USED TOO BE A HAX0R BUT NOW I AM A COMPUTAR CONSULTANT BECUASE HAX0RING SI ILLEGAL!!! AND TEHY SAIDS I WOULD BE ARESTED IF I KEPT HAX0RING SO NOW I HELP PEOPAL INSTEAD OF HURT THEM BUT IF YUO ARE A FAGOT I CANNOT TAEK REPSONSABILITY FOR YUO IF YUOR COMPUTAR MACHIENE HAS TOO BE SENT BACK TO GATEWAY BECUASE IT GOT WINNUKED BY A SLY FOX!!! Ис дет дебилно ор уат?

Ако искате да си оправите настроението, ако искате да четете наистина забавни ревюта и превюта на игри и събития, това е вашето място. Задължително изчетете интервютата и вижте комикса, който, въпреки че напомня за този от userfriendly.org, е готин. Може да прочетете и статията "HOW TO OVERCLOAK YUOR COMPUTAR TOO MAKES IT FASTAR". Как ще работи компютърът ви след като приложите всички хитринки на Джеф, оставям на вашите фантазии. Задължителен сайт!



totl.net/VirusScanner/

Всеки от нас проверява PC-то си често за нежелани гости, промъкващи си под формата на коне, магарета и прочее едър добитък. 100% сканирате компютъра си често, а вие сканирате ли се за вируси? Да самият ти там, не ме гледай умно, българино! Именно това предлага този сайт. Сайтът е със супер опростен дизайн. Целият ви тестинг за вируси става като 7 пъти на екрана ви се появяват логота на известни компании, групи и т.н. Целта е да селектирате тези, които познавате. След като направите своя избор идва ред да разберете от какви вируси страда задмониторното устройство (с други думи - вие). Според създателите на сайта аз съм заразен от Игране на игри, Познаване на много търговски марки, Linux съм некав див хипар! Я сега да ви видя вас!

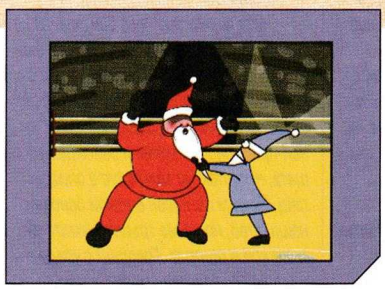


www.newgrounds.com/assassin/

Ако Бил Гейтс беше собственик на този сайт, вероятно мотото му ще-ше да бъде: "Who do you want to kill today?". И защо не - това е най-големия сайт в Нет-а за убиване и гнусни майтапчета с най-различни знаменитости. Писнало ви е да гледате Бекстрийт бойс, Бритни Спиърс, Кристина Агилера, Рики Мартин и други тийн секс-символи по Mtv - няма проблеми, тук ще ги видите... гърчещи се или пък в най-добрия случай - безжизнени :). За пореден път ви забива Windows-а? Кой е отговорен за това? Чичко ви Гейтс! Да го накажем! Доколкото видях най-голямо място е отделено на Осама и аз лично ви съветвам да изгледате повечето от флашчетата в тази секция, защото има някои култови филмчета. Освен по-горе изброените звезди, на ваше разположение са: Еминем, Покемон, Пауър Пъф Гърлс, Слипкнот, Телетъбис, Арнолд ШварцеНЕГЪР, Дестинис Чайлд, Хенсън, Джъстин Тимбърлейк, Киано Рийвс, Кид Рок, Лео, Мадона, Мерилин Мансън, Металика, Пъф Деди, Садам, Сиско и още много други. Assassin не се препоръчва на хора със слаби сърца. Хайде оставям ви, отивам да гърча Хари Потър, че още ме е яд за ония 6 лева дето ги дадох.

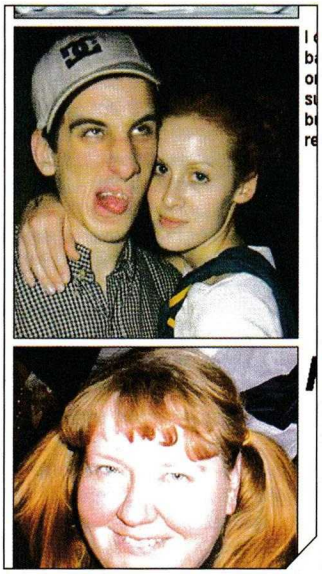
www.bluesanta.co.uk

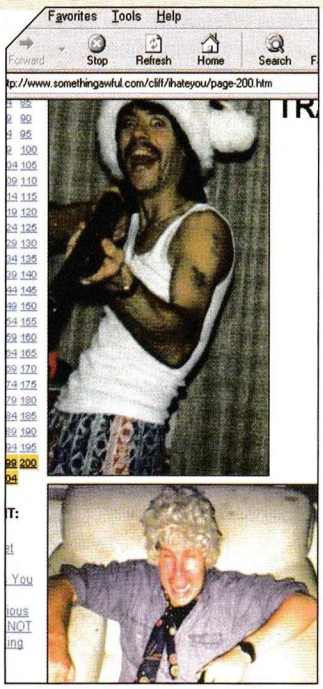
Понякога се чудя докъде може да стигне идиотизма на западняците. След като изгледах South Park придобих някаква бегла представа за мащабите му, но това, което ще ви представя след малко, влиза в челната тройка на "Най-идиотските неща, измислени от западняк". И така, не знам що за ценностна система имат тия пичове, но какъв ли трябва да си, за да посегнеш на една от детските ни представи? На не кой да е, а на нашия любим Дядо Мраз (Дядо Коледа)! Сайтът представлява он-лайн петиция, подписка, която събира гласове (и-мейли) с благородната цел Дядо Мраз вече да е облечен в синьо и да бъде слаб. Ако трябва да съм честен - имат право. Западняците са се постарали и са изровили историята на белобрадия старец и действително първата му версия - руския Дядо Мраз е бил облечен от глава до пети в синьо. Виновник за червения костюм и допълнителните килца на дедата е Кока-Кола. Между 1931 и 1964 художникът Хадон Съндблом рисувал по една картинка всяка Коледа (образ на Дядо Мраз) на бутилките на газираната напитка. Виждате ли на какво е способна рекламата? И може би тук е най-подходящия момент - Gamers' WORKSHOP - телефон за реклама - 980-68-29!



www.somethingawful.com/cliff/ihateyou/

Питали ли сте се какво означава да мразиш всичко и всички? Е, нека ви запозная с един човек, който отговаря на това описание - CLIFF YABLONSKI. Неговият сайт представлява огромен ресурс със снимки (над 1000) придружени от уникалните коментари на Клиф. Вервайте ми, има някои неща, при вида на които не мога да си поема въздух от смях! Навигацията на сайта е опростена, дизайнът е максимално изчистен, за да се концентрирате върху главната идея - да се смеете на всевъзможни мухльовци, оплюти по брутален начин от създателя на сайта. На същия адрес ще намерите и 2D игричка - стрелялка, в която гърчите същите тези смотаняци, за които стана дума по-горе. Ще има доста хора, на които този сайт няма да се хареса, но тези от вас, които си падат по този вид хумор ще се хилят като нокторезачки с часове. И не забравяйте - CLIFF YABLONSKI HATES YOU!





Здрасти,

Кво става бе, тролове? Последният път като се видяхме, събрах достааа диамантчета (хехе). Пишете нещо за новия CS, please, а и за Unreal 2. Казвам ви - най-добрите сте щото не се хвалите и винаги сте себе си (и пиете медицински Sprite :-)). Просто сТе униКално списание въобще, честна Коенска!

И не ми пука кво говорят недоволните, щото аз ще ви купувам дори да излизате напечатани на тоалетна хартия. Щото знам - това списание е нещо много повече от 74 напечатани страници за игри! Който не го е разбрал няма за какво да го купува.

Пишете повече превю-та.

Искам да ви питам нещо. Да речем, че имам идея за компютърна игра. И са кво. Дайте някакъв съвет щото много искам да правя компютърни игри - знам, че доста от вас се занимават с това. А и продължете да пишете за български игри. ТоВа е, чао, и си пазете зъбите!

Надявам се, че вече сте гледали Властелина щото пиратите го пуснаха вече, мнооооооооооо е як.

Това е.

Зъболекаря КОЕН

Споко бе!

Ооох, к'во да става?

Какво му става на млад човек? - ми и с нас така. Става ни хубаво... на душата, когат пийнем медицински "Спрайт". Много ни се искаше да печатаме на тоалетна хартия, да ти призная в изблик на нетипична откровеност. Оказа се, обаче, че тази срамна хартия не е за нас. Ми много срамотна - такъв срам я хвана когато се сблъска с музикалната култура на Мед, че се сви на руло. Както и тя самата сподели по-късно, музиката за нея се изчерпвала с шума на тоалетното казанче и мелодиите, зараждащи се в стомашно-чревния тракт на нашего брата и достигащи своя апотеоз - тъй да се каже израз - при практическата им реализация от една вездесъща анатомична част, която сега няма да назовавам. Да не говорим, че деликатната й натура съвсем издъхна при съприкосновението й с моите излияния, които направо я смачкаха с тежестта и оплетеността си. Язвителната Снейкска отрова, пък, направо я прогаряше. Възвишените обноски на Groover и Alex III, неизмеримо я смутиха - ще си позволя отново да я цитирам - не била свикнала на подобно деликатно отношение, обикновено хората все гледали хубавичко да я овалят в... хъм... останалото не го чух. Както и да е, по-важното е, че с тоалетната хартия ударихме на камък. Да й се не надяваш, чак да се чуди човек, откъде толкоз твърдост извади. За правенето на игри пътят е един. Ставаш достатъчно добър и отиваш да работиш в някоя фирма - било като лийд дизайнер, програмист, художник, специалист в 3D Studio... Сам игра не може да направи никой, поне не и комерсиална, голяма игра. За това са нужни много пари.

За зъбите ни не се притеснявай, всеки си носи водната шкурка и след ядене винаги ги миеш.

А, да - ако не си гледал още Хари Потър, хич не си и давай зор. Егати смешното филмче...

Freeman

Една от многото умни глави,

дето са се раждали (ама не по моя вина) беше казала, че всичко извън традицията е плагиатство. Мдаа, ама този нещастен човечец е живял отдавна и не е имал щастието да прочете какво пише в тоалетната ми... уупс... т.е. някой от броевете на вашето списание :)

То не е просто издание за PC игри, а направо си е произведение (еейй, кви четки ви правя). Статиите, редакционната страничка, тестовете, писмата - всичко ми харесва. Дори "Дневника" съм го чела на нашите само и само да споделя с някого удоволствието от "автобиографията" на Freeman (беше 2:30 през нощта и някакси ми беше неудобно да звъня на приятели). Хуморът ви е уникален (не че сте УНИсекс и КАЛни, а че сте неповторими :-)) Истината е, че от 97-ма година нямам компютър (поради липса на налични финикийски знаци), но никога не спрях да си купувам списанието.

По принцип киното ми е голяма слабост и въпреки това списание за кино не си купувам... твърде много се зарадвах на статиите ви за кино (нека бъдат повече).

GYTY

P.S. Някак недовършено е посланието ми към вас:

DA END

А, така е по-добре.

Дали е плагиатство

или проява на творчество е спорен въпрос, както и кога е плагиатство и кога творчество. Всичко е въпрос на баланс, според мен. И наглост. Във всеки случай понякога границата е доста тънка, също като при изкуството - често се случва раздели между естетиката и кича да е само една крачка, един тон, един нюанс... Да не говорим, че човек все трябва да използва нещо за база, за да гради нагоре.

И сега - внимание - ако се опрем на тезата, че плагиатството е порок, който следва да избягваме, то тази сентенция по същество отрича прогреса. Нали така? Ако обаче тръгнем по обратния път и завъртим диаметрално логиката на последното изречение, какво излиза - плагиатството е добродетел.

Сега какво, ти се опитваш да ни обидиш ли, що ли? Не сме плагиати, а? Как можа да го кажеш? Как ти даде сърце?

Мисля, че ще се почувстваме засегнати дълбоко... Мда, така си е - кървят ни сърцата... Нищо де, за пръв път ти е, сега май ще преглътнем клеветата, още повече, че има и смекчаващи вината обстоятелства - все пак продължаваш да си купуваш списанието, независимо от липсата на компютър.

Но нека ти е за последно... ььь... обидата, не купуването. На споделеното ти желание... (ах, това май прозвуча двусмислено) бих отвърнал (олелеее, до къде ли ще я докарам така накрая)... че засега се налага да те разочаровам (:-(чак и аз се разочаровах). Не се предвижда увеличаването на обема на кино рубриката. Засега.

Може би някъде в бъдещето...

Keep the hope.

Freeman

Здравейте пичове,

Приятно ми е да се видим! Ама... какви ги говоря фе някой ше ми каже ли каде по дяволите мога да си намеря новия Воркшоп? Тъи де ...за Януари! Аве пи4ове (и пи4ки :)) какво напраихте вий с тоз Воркшоп бре

Хубуу списание беше, па и о6те е де, ама не6то аз ли съм кьорав или по сергиите го няма! Пък и не живея в пуста София да отида до редакцията от там да го зема бре! Кофти ми е 4е наи якото списание закаснява толкуз много! Разбирате ли някак си гадно е да гледа6 по другите списания най-новите игри и новини а 4ак ф края на месец-а иде Той ВОРКШОП-А ама е със стари и 4ути ве4е новини и игри! Въпреки 4е статийте на ва6ите страници са наи-добрите (хехе мойте любимци са Змията, Свободния и Шепнещия:)) и оценките са най-искрени то някак си на върви да дадеш 5 кинта само за да види6 как аджеба са оформили Воркшопци статията за Соул Рийвъра например или дали оценката им за Фифа 2002 ще е с 10 по-голяма от тази на pc-cluba на съседа да ре4ем! Така 4е ша сам ви мноо благодарен ако пооправите малко тия лайна! Аде т'ва е от мене бай и ша ви 4укна няколко коп4ета пак по някое време!

Xeqtr

Здраво!

Отговорът е: никъде. НЯМА Януарски брой, причините би трябвало да съм обяснил в редакционната страничка, искам да кажа - още не съм я написал, но имам намерение да кажа причините там. Егати, скивай какъв парадокс брато (Впрочем - парадокс, това е странен ефект на противоположни, изключващи се реалности или възможности, които все пак по някакъв начин съществуват по едно и също време и са в зависимост. Като това, например, че по принцип би следвало да не съществува неграмотност подобна на твоята, но ето, че тя все пак съществува). Значи ако аз се сетя - някъде в близкото бъдеще да напиша защо нямаше Януарски брой, то ти вече ще си прочел обяснението - някъде в близкото си минало. Тоест това, което за теб е вече минало, на мен все още ми предстои. А твоето минало, от друга страна, все още лежи в бъдещето. Хе-хе, яко!

Но на въпроса - да, съгласни сме с критиката - ще оправим фекалиите и останалите биологични отпадъци. Няма да има повече закъснения. Надявам се да останеш доволен от нас в бъдеще.

Хайде, до чукане...

Freeman

Здравейте.

Не съм и предполагал, че първото ми писмо до вас ще е по този повод, но вие сте си виновни. Поводът: Вашето бъдеще.

Обичам ви бе, хора. Не мога без вас. Но има нещо, което ме безпокои. И това е промяната във вас която хем я няма, хем била неизбежна. Знам, че няма нищо вечно. Вие се променяте, ние също. Но при вас все става така, че хубавите неща се променят, а лошите остават. Какво имам в предвид? Ами чувството ви за хумор, с което писахте статиите преди, сега се проявява само в отговорите на писмата и тук-там в някоя статия (на пет броя една). Не искам да ми пишете вицове или нещо такова. Далеч съм от тази мисъл. Но не искам след време да заприличате на едни "маниаци" от PC Фобия. Преди и за най-тъпата игра на света ми беше кеф да чета, само заради самата статия. А сега сте взели да ми ги разтегляте едни такива локуми (мисля че редакционната страница стига).Това беше променилото се хубаво.

Непроменилото се лошо - то не е едно, ама това което мен и моите приятели, които ви четат, ни тревожи най-много, е забавянето на всеки брой. Верно, че другите списания пишат по некви алфа и бета версии (дори скоро видях написана статия като автора е играл само Play Station версията). Но има и други игри, които остават извън полезрението ви (Rock Manager - култова игра, но нито дума от вас за нея). Обръщам внимание само на големите промени (и непромени). Изобщо не искам да говоря за некви тъпи пръвупизни грежки, несправедливи оценки и пр. Защото не това са нещата, които са способни да променят отношението на един геймър, читател, човек към вас... И да си призная пропуснах да отбележа, че в някой области имате възход. Искам да ви поздравя за кориците на списанието.Феноменални са. Дисковете също са страхотни. И да ви кажа - не бързайте да правите списанието 100 страници. Едно PC списание го направи и изглежда доста жалко - чудят се какво да пишат хората, за да си запълнят обема.

Чърчил е казал, че демокрацията е най-лошото нещо, но няма по-добро. Аз пък казвам - Gamers' Workshop е най-лошото списание, но няма по-добро.

P.S. И да знаете, че никой не може да пее като Ян Гилан!!!

P.P.S. Футбола е велика игра, ей!!!

P.P.P.S. Обичам ви бе хора. Не мога без вас. Но има нещо, което ме безпокои...

Gillan

Знаеш ли,

Чета писмото ти и се опитвам да се захвана за нещо, от което да започна отговора си и... нищо. Проблемът е в това, че не знам - прав ли си, не си ли. Не притежавам надменното самочувствие, че най-правилно тълкувам и разбирам нещата, нито пък, че моят вкус е определящ. Не съм съгласен в някои основни неща с теб, но да ме тръшне чумата ако знам кой е по-прав. Говориш с убеденост, не се заяждаш, мислиш всичко, което казваш, при това го мислиш с добро чувство. Аз обаче съм на малко по-различна позиция, относно промените. Не намирам, че хуморът е изчезнал, може

би малко позавехна по едно време или просто стана малко по-отработен, не зная, но смятам, че все още си го има. В този брой също. Това, което най-липсва на списанието, според мен, и което най-вероятно е в основата на впечатлението, което си си създал е недостатъчното присъствие на Whisper, да речем, и неповторимият му стил на писане. Вярно е, че за по-отдавнашните автори настъпи момент на пренасищане и изчерпване, но това са неизбежни неща. Всеки си има тези моменти - спадовете. Ето защо е нормално да се даде път и възможност за изява и на други по-млади автори. ВЯРВАМ във възможностите на всеки един от екипа, и на всеки ще му бъде предоставено поле за изява. Надявам се доверието да бъде оправдано, а теб и останалите читатели ще помоля за малко повече търпение. Няма да навлизам в подробности от кухнята на списанието, но има сериозни изгледи - може би още в този брой се забелязва - да настъпи осезателна промяна в настроението и хъса за работа в екипа и това да видимо да се почувства.

Говориш за разтегляне на локуми. Има истина в тези ти думи и, както можеш да се увериш, на това в голяма степен вече е сложен кръст. За добро или зло - оставяме на вас, читателите, да кажете. За непроменилото се лошо няма да се повтарям с отговора си към предния читател.

Както обикновено, Чърчил е брутално прав. Винаги съм го смятал за един от великите държавници и личности, макар в този случай сентенцията му да е поскоро перифраза и по нея мога доста яко да задълбая, но това едва ли някой го интересува.

Футболът е велика игра, да, но трябва да ти кажа, че преди беше много по-велика. И все по-малко велика и все по-комерсиална (ако има изобщо накъде повече) ще става. В нея личностите вече се срещат твърде рядко. Това също е тема, по която мога да разтеглям локуми, но ще устоя на изкушението :-).

Ян Гилън го оставям без коментар, него нека го съдят боговете, аз съм простосмъртен...

Freeman

Здравейте творци!

Някога, минавайки покрай една будка, видях списание, върху което беше написано Starcraft - игра, която беше събудила голям интерес в мен. За съжаление корицата беше цялата на английски (то си приличаше на Gamini ZONE и на още едно две англоезични списания, които бях чел) но все пак любопитството надделя и го купих. Едва дочаках да се прибера и да започна разгадаването на английската реч (то това хич не ми се отдава). Разкъсах опаковката и с радост разбрах, че е на "родна реч омайна сладка". Това много ме зарадва и Аз тутакси започнах да чета. Чел съм го повече от двадесет пъти още тогава. От този ден започнах да тормозя ежедневно продавачката "Дали случайно не е излязъл следващия брой?". Тормозът продължи до изкопчване на обещание за мой личен запазен брой. Дори когато нямах пари ми бидеше предоставян на разсрочено плащане.

Не съм Ви писал досега защото не исках да го правя от клуб, а компютър си набавих твърде скоро. И ето сега пиша на хората, които създават това прекрасно списание. Всеки може да пише, но съвсем друго е да вложиш душа в написаното. Тогава словото оживява и те кара да обичаш и мразиш, заедно с автора му. Много хора пишат, че духът на GW си е отишъл. Според мен това не е така. Той си е все там вътре и прави четенето уникално преживяване.

Не знам защо се изказват толкова мнения за промяна на редакционната страничка в сбит преразказ на списанието. Та нали винаги е имало съдържание.

Дизайнът на корицата израсна много от не дотам приятните начални броеве (с изключение на първия). Всеки нов брой е различен, но се открива лесно - просто търсиш най-красивото на сергията.

Новият Ви сайт е много по-добър от стария.

Наскоро гледах "Мумията II" и този от филма тичаше точно като онзи от играта. Имам предвид, че не е недостатък на играта. Не я защитавам, просто констатирам.

За сега това от мен. Пожелавам ви Microsoft и Intel да ви станат рекламодатели.

BabaMetza

Драги зрители,

На това писмо трябваше да отговори Мед, но той се уплаши за целостта си, така че в клетката на звяра се наложи да вляза аз:

Оопс... спокойно, спокойно... кротко, лежи си... добро момче, на ти захърче... ами то, като няма Мед и захар става... дааа, обещавам бе, другия път ще го доведа, дааа... няма бе, не те лъжа... ама... чакай, чакай, спри за малко, виж - ако ми изплюеш ръката обещавам да те почеша зад ушите... а такааа, кеф, а... хех, абе ще се разберем с тебе, знам си аз...

Таа, да си дойда сега на думата:

Разбирам я тази продавачка, аз да бях и пари даже нямаше да ти искам. Но да оставим това, просто се почувствах задължен да ти благодаря за дружелюбното ръмжене и приятелския рев, без преувеличение - дълбоко сме трогнати. Но само една молба... ако може:

Би ли бил така добър да си дадеш този труд и да се разходиш до офисите на Microsoft и Intel, за да ги помолиш от наше име да рекламират в списанието. Много те моляааааааргхх...

Абе не бе, не бееее... нееее... тва не е луканка бе... чорапите ми... пусниииии...

Freeman

Здравейте, пичове!

Малко се забавихте с новия брой, ама важното е, че излезе :-) Все пак всеки се нуждае от почивка. Новият сайт и форума са perfect! 3Dzone BG team-а се е справил идеално. Предишният сайт беше нещо много еднообразен. Няма какво да ви хваля, че сте the best of the best ot best и т.н. (фактът, че съм абониран за списанието за 1 година мисля, че е достатъчен). Впрочем ще е хубаво да оправите някои дребни нещица като например:

1) Напишете нещо за новите пичове влезли в задружния тролски колектив: Glarusa, Un-Dead (ей пич тая рубрика "Profile" дето я водиш е мноооо яка), mEd_IEb, Balrog, Cabal. Повечето, които имат NET ги знаят, ама има и такива, които все още нямат. Можете направо да направите и ново фимче, като ги включите и тях.

2) Надявам се тоя път вече да видим и Elexis в новия брой (абе като се замисля най-добре направете отделно клипче само за нея... :-)

3) Наистина ще добре да сложите съдържанието на диска някъде в списанието.

4) Абе наистина ли Heroes 4 ще излиза на български?!?

5) Джитнахте ли вече бетата на WarCraft3?

Ами засега това е и се надявам тоя път да излезете навреме.

King_Elesar

Еееx, човече

Никога не ми е било толкоз лесно да отговоря на писмо. И на въведението ти и на 5-те ти пункта, и на заключението отговарям положително. И удрям точката! Ъъъ... пардон, удивителната. Хехе - тъй, де - точката.

Freeman

Нееееее,

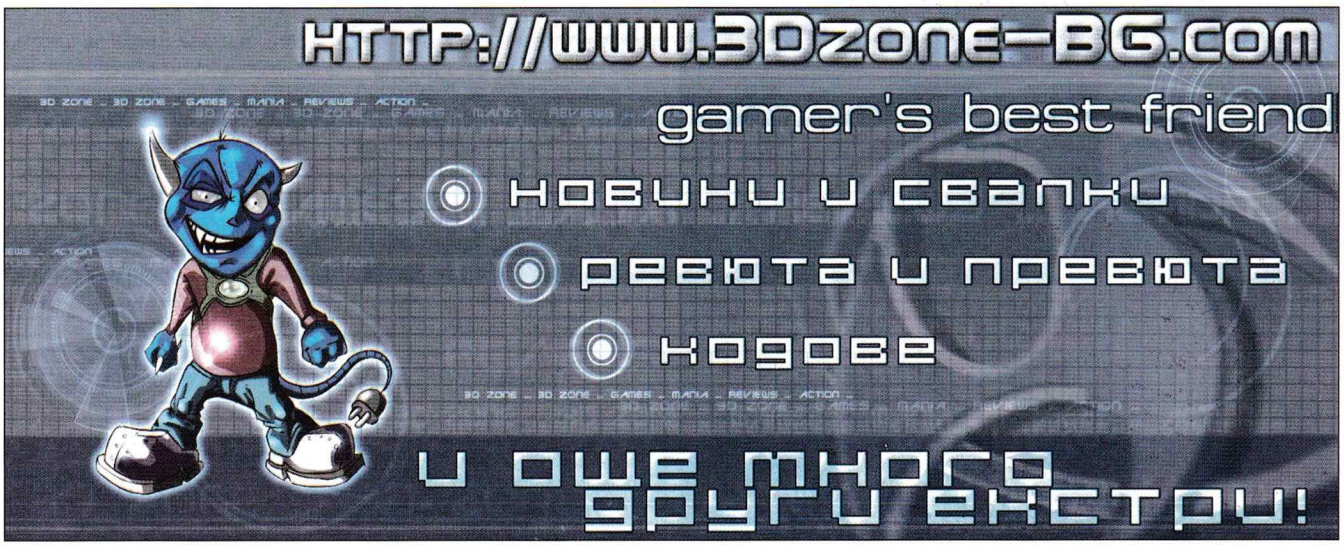
Идиот такъв. Не пипай това списание! Тва е реликва уеее (следва кратка схватка с братчеда свършваща с летенето му през прозореца). Така сега вече мога да почна. Знам, че шансът да публикувате тва писмо е почти невъзможен но все пак се надявам! Начи най-напред искам да ви кажа, че ме кефите адски много! И така от две години.и се радвам, че ви има. Сега ви пиша за първи път, просто защото не ми е дошло вдъхновението по-рано. Последният брой беше мноо як. Идеята за двойната корица е супер! Та най-напред искам да ви кажа, че се надявам да напишете нещо за бетата на Warcraf3. Смятам да съм кратък...

От няколко броя обещавате да ни изненадате във връзка с Elexis. Ми аре де. Искам да отдам на Alex своята почит. Машала на теб човече!

Ми да се надяваме, че новият брой ще дойде максимално скоро.

Тва е всичко засега. Мноо здраве на Dimensin и Balrog, които имах възможността да бия на Warcraft-а в Headoff и с които имах възможността да си початя по време на играта. До скоро. Муахахахаха!

Marto!



Съболезнования!

За братовчеда, надяваме се все пак да е добре. На това момче никой ли не му е казал, че с огън, ток, презервативи... и GW, не бива да си играе.

Писмото ти, или по-скоро настоящият отговор е достатъчно добър пример за това, че съществуват изключения и надеждата крепи не само глупаците - понякога тя има свойството да се превръща в действителност.

Еех, таз Елексис, всеки Елексис, та Елексис... Хубу де - на ви Елексис. Тоест, засега само една мъничка статия от нея, ама ако я окъса списанието много за кинти... ааам... хъм... кхъ, кхъ (покашлюф)... струва ми се, че посока, към която взе да завива мисълта ми води със себе си предимно неприятности и остри женски нокти, затуй да спрем дотук.

Според Евгени и Константин (Dimensin и Balrog) просто си извадил късмет, но следващият път хич няма да е така :-). Муаахахаа!

Freeman

Здрасти Workshop,

От доста време вече работите усърдно и ни радвате всеки месец. Но мисля да оставя лигавщините,и да премина към основното. Много се радвам,че не правите грубата грешка да пишете за PLAYSTATION 1, 2 и не знам си още какво. Само така. Какво да се прави като някои хора са с години назад и още не са осъзнали, че конзолите умряха. Край, мъртви са! И то много отдавна. Но поне оставиха нещо след себе си, а именно игрите или така наречените ROM-ове. Аз в момента се интересувам много от ROMS and EMULATORS и искам да Ви поздравя за това, че пуснахте такава рубрика. Но 1 страничка е много малко бре хора, не можете ли маааалко да я разширите? А? Поне 2-чки, да си правят компания.:-)

В брой 11 от Декември имате една малка грешка. На 61 страница (страницата за EMULATORS) последната игра изобщо НЕ Е ТАЗИ, сложили сте други снимки от една също мноо готина игра, затова чакам с нетърпение да разбера и тя как се казва. Защото играта е наистина прекрасна,но не мога да се сетя как и е името. EMPTY, EMPTY. А последният ми въпрос е кой е емулаторът за Caveman Ninja?

P.S. Да не забравите да разширите рубриката, че ще има бой...

Ах,

Едно от нещата, които прави живота толкова интересен, е фактът, че той често е доста ироничен. Житейската ирония понякога ни изправя пред ситуация като тази - един почитател и (надяваме се) приятел да ни хвали за нещо, което ние току що сме решили да променим. ИЗВИНЯВАМЕ се затова, че в този случай сме на малко по-различна позиция от теб. Конзолите, както се оказва - и за наша изненада, съвсем не са мъртви. Ама никак! Опитали сме се да разсеем това недоразумение в много хора с настоящата статия за конзолите от ново поколение. Няма да се спирам на тази тема, достатъчни са 4-те страници, които сме й отделили.

Когато разсъждаваш за конзолите, много те моля да си спомниш обстоятелството, че игрите, които толкова обичаш - емулаторите, са именно конзолни. Не забравяй и това, че гейминГът започна с конзолите. И те ще продължат да присъстват в този сегмент от електронните забавления, при това все по-осезателно.

Има някои планове определени рубрики да се разширят (както и да се добавят евентуално нови) и може би една от тях ще бъде Емулаторите, но само при положение, че решим да спрем плакатите и на тяхно място да влезе още инфо за игрите или други неща, вълнуващи младите хора.

На останалите ти въпроси точно в момента не мога да отговоря, съжалявам, знам, че е непрофесионално, но времето ме притиска и нямам възможността да се ровя, а Иван (uRKO) го няма наоколо. Моля те прати още един мейл, обещавам, че ще се погрижа да получиш отговор.

Freeman

Hi

(опа я да мина на кирили... ааа, то тука било Ц-то... кирилиЦа)

тролове,

Та кво щях да питам (*Loading, please wait!* :-)) мъ да - 3 неща, но преди това да поизчеткам тролските ви душици. Та значи вие си знаете обичай... (брей, вече 2 пъти намирам Й-то)... ното, ама аз имам една задача, на която всеки кандидат трол знае отговора. Ето я и нея: На кво е равно ДИВИ статии на най-ДИВИТЕ игри +ДИВИ лафове +ДИВО оформление +ДИВИ CD-та. Който не знае ше му кажа, че е пор и давам (абе, как се пише "джокер" - Flex Type вика, че е така; доверявам се на гада и продължавам) та значи давам джокер:

"Случайно нещо да знаеш за тролската работилница, Workshop-па, където се трудят дребните ни космати приятели" (между другото Freeman-е, ти си бая едро парче :-)).

А като стана въпрос за работилници, дупката ви си я бива (а табелата е направо върха, кажете от кой психодиспансер я отмъкнахте, че и аз да си крътна една). Та след като ви поизчетках идвам с бухалката (критиката - sorry, ама без нея не може, имате още upgrade - и да помпате). Да знаете как обичам да критикувам неща като буламачите на майка ми, lamer-ите в клуба, bug - овете във Fallout 2, умствените възможности на Мариета от 9-ти "Г" (ама и аз ви занимавам с тъпи неща). Мисълта ми беше, че обичам да критикувам, ама за вас не ми дава компютър (сърце:-)). Както и да е, насилвам се и продължавам да натискам нервно клавиатурата. Поемам си дъх и започвам:

Не съм запленен от кино страницата, на корицата пише "Списание за компютърни игри" (това няма да ме накара да не си купувам списанието, ама искам да знаете, че никой няма да го купи заради кино рубриката); какво още щях да ви плюя... Ааа, ми, че то вие в новия брой това сте го оправили бе! Бравос! А сега да преминем към моите въпросчета. Те бяха три, ама вече са четири:

1. Вече само в редакцията ли продавате Workshop без диск? Ако е така поне коригирайте надписа на корицата.

2. Чух, че ще излиза някаква Fallout - подобна игра: Static, ама искам да питам ще има ли и нещо като FALLOUT 3?

3. Знае ли се нещо за новия Counter-Strike ?

4. Има ли информация за HMM4 и действително ли ще излезе на 29 март? Е, това беше! Скоро ще ви изпратя едно тестче и един разказ за Gamers' Revenge-а. И, както казва firebat, който е фен на Workshop: "Join or FRY!!!" :-)

Starfish

"Ако искаш да се чувстваш много гот, купувай само GAMERS' WORKSHOP!"

Поемам си дъх и почвам:

(Между другото аз изобщо не съм едро парче. Бъркаш ме с Илиян (Whisper)).

Ако се върнеш в началото на рубриката, може би ще откриеш едно писмо на наша почитателка, която е на противоположното мнение по отношение на рубриката за киното, но да оставим това.

Списанието се продава и без диск и в разпространителската мрежа, няма нужда да коригираме надписа.

Static е игра, която е номинирана сред десетте финалиста на фестивала на Компютърни игри на Независимите компании, за който ще пишем в следващия брой. Отварям една скоба и пояснявам - на този форум се представят заглавия на независими компании, някои от които са си компании в буквалния смисъл на думата - десетина човека, които общуват по мейл, АйСиКю или някакви такива алтернативни форми и създават игри. Зад гърба им не стои никой голям разпространител и това им дава значителна свобода да творят в истинския смисъл на думата. Ще се изненадаш какви невероятно щури и просто пленителни с оригиналността си идеи се вътрят в някои глави. Хитът сред тях е един "фърст търсън шутър", реализиран изцяло като анимационен филм, рисуван на ръка с молив... но стига толкова - в следващия брой повече за това.

Случаят и с разработчиците на Static е точно такъв. За играта също ще ще научиш повече в следващия брой. За FALLOUT 3 няма никаква потвърдена официално информация, освен разни слухове, пускани в повечето случай от феновете. Не знам дали допускам грешка разкривайки плановете ни за следващия брой - все пак излизаме преди колегите, а и плагиатството, както знаем вече, е добродетел, тъй че даже няма да можем да се разсърдим, ама не удържах на изкушението :-).

За новия "кънтър" се знае. В броя, който е в ръцете ти има информация за него.

ДА, Хироуса идва!

Ами... това е...

Freeman

Място за Вашата реклама

РЕКЛАМНА ТАРИФА НА GAMERS' WORKSHOP

/в сила от 01.01.02г/

Четвърта корица	1000лв.
Трета/втора корица	800лв.
Вътрешна страница	600лв.
Половин страница	350лв.
Една трета страница	250лв.
Една четвърт страница	200лв.
Карета в друга големина	1.5лв/см

Отстъпки за брой публикации

3-5 публикации	5%
6-8 публикации	8%
9-11 публикации	12%
12 публикации	15%

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ МОЖЕТЕ ДА НИ НАМЕРИТЕ НА ТЕЛЕФОН 980-68-29 E-MAIL: workshop@headoff.org

gamers' WORKSHOP

HEROES IV